昭和62年7月1日発行(毎月1回1日発行)第2巻第6号通巻10号
昭和62年5月6日第三種郵便物認可

月刊

VIDEO GAME MAGAZINE

ゲーメスト

GAMEST

ゲームセンターを
10倍おもしろくする本

大公開 怒涛のマップ特集

妖怪道中記&トップシークレット

迷わず行けるぞ徹底攻略

全貌が今明かされた！
トップシークレット

全面マップ1コインクリア
妖怪道中記

ん？超時迷宮
レジオン

SFXホラーゲームだ!! 全面攻略
エイリアンシンドローム

早く人間になりたーいと言っているようだ
エクスターミネーション

ニューゲーム▼コンバットスクール▼ドラゴンスピリット
▼ミッドナイトランディング▼リベンジ オブ DOH
▼ストリートファイター▼1943

妖怪道中記エンディング集・サイコソルジャー名場面集・ファミコン版アテナ

大型連載マンガ **メタルフリークス**
ゲーメストアイランドなんだゾ！
めざせハイスコア／ヒットゲームベスト10
君こそゲーメスト／君こそダーメスト

ゲーメスト創刊1周年記念座談会

ゲーメスト・ゲームインデックス

ダライアス開発者インタビュー



7月号

定価480円

君も今日からパイロット。
本格的フライトシミュレーションが体験できる！
さあ…大空への挑戦だ!!



目前に拡がる映像は、今まで出せなかったスピード感や遠近感を、ロジック画面と3D グラフィックスを駆使して表現した本物志向。待ちに待った本格的フライトシミュレーションが簡単な操作で、誰にでも気軽に体験できちゃう！そしてフライトクリアランス（管制許可）や画面の動きに合せて、君の乗った操縦席が動いちゃうんだぞ。はっきり言ってもう本物気分、心はすでに空の上！さあ……君も今日からパイロット、大空への挑戦だ!!



楽・し・さ・を・演・出・す・る

株式会社タイトー®

本社/東京都千代田区平河町2-5-3 ☎03-264-8611(大代表)〒102

アミューズメント・マシンの製造・販売/キスカラー・ラボシステムの販売・リース・サービス/サービスロボットのレンタル・販売・ロボットのイベント企画

独占スクープ

ストリートファイター

ゲームは格闘技だ!!

本格的格闘技ゲーム現われる。あやしい謎と過去を背負った、世界のストリートファイターたちが不敵なわらいを浮かべて、君を待っているぞ。微妙な操作テクニックがポイントだ。君は格闘技の天才、隆と裕になりかわって敵を打ち倒せ!!



第一の特徴は操作方法

何といっても、このゲームの特徴は、その操作方法にある。レバーにボタン2つと言えば、どこが違うのかといわれそうだが、このゲームのボタンは、加えた力がセンサーによって感知され、その量が攻撃力になるのだ。つまり、強くたたけばたたくほど攻撃力が強くなるということ。

しかし、こう聞くと力の強い人だけが有利なように思えるが、実は強いパンチ、キックをすると大振りになって、敵につけこまれるらしい。それぞれが自分に合わせた戦法が使えるぞ。

ゲームの内容と構成

このゲームは5ヵ国を舞台に各国2つのステージで構成されている。通常のステージは敵と一対一で戦い、3本勝負ということになっている。30秒以内に勝負がつかなかった場合には、残りのダメージゲージの残りの多いほうが勝ちということになる。それでも同じであった時には引き分けとなり、引き分けの時に残ったゲージ数から2本目が行われるようになる。

2人でプレイする場合は、いきなり2人で対戦モードとなり、倒した方がROUNDに進める。しかし、このゲームの2人用の特徴は、なんといっても乱入ができること。1人でプレイしている時に2Pが参加すると、ゲーム途中でもいきなり画面がストップして、画面に「挑戦者現わる!」という文字が出て、途中参加したステージの背景で対戦モードとなるのだ。

また、別の国（舞台）が移る時に、ボーナスステージも用意されている。パンチボタンのみで、試し割りができるのだ。タイミングと加えた力の大きさでボーナス点が決まるのだ。



ケリを入れろ!!



忍者なんてパンチでふっとばせ。



キックでお返しした。



いてててて!! とびゲリをくらった。

敵キャラの素性は……

さて、謎に包まれた世界のストリートファイター達だが、対戦相手の素性と経歴が少しわかった。ここに紹介しておこう。

1 日本

1ステージ

敵の名前は「激」。闇の世界に生きていた奴は忍者の技を受け継ぐ。手裏剣を使うといわれる。

2ステージ

敵の名前は「烈」。元少林寺拳法の師範だが、私闘を繰り返したため破門されたらしい。

2 アメリカ

3ステージ

敵の名前は「マイク」。元ボクサーだが、試合中相手を殺してしまい、以後ボクシング界から消え、ストリートファイターとなっているようだ。

4ステージ

敵の名前は「ジョー」。マーシャルアーツの裏のチャンピオン。トレーニングがわりにストリートファイトもやるらしい。

3 中国

5ステージ

敵の名前は「李」。中国拳法の達人だ。真の格闘家と認めた人のみ試合に応じてくれる。

6ステージ

敵の名前は「元」。幼少から数々の拳法の秘伝を学び、暗殺拳を完成させる。拳法家というより暗殺者らしい。

●さて、画面もすごく迫力がありそうだし、これはもう格闘技感覚でやるしかない。発売までまだ間がありそうなので、それまでに技を極めておいてくれ。世界のてごわいストリートファイター達も君を待っているぜ。（ぜんじ）



敵はデカい。体力に負けるな。



ジャンプして勝負!! 何とか勝てるかな。

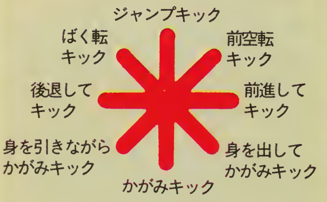




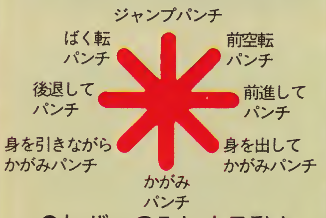
上／強いぞドラゴ。でも本当はマイクなんです。
下／今度はかわしそこなった隆。

●写真・撮影・取材は開発バージョンです

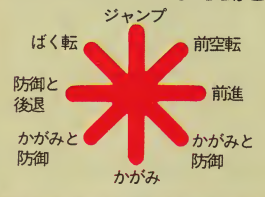
●レバーとキック併用



●レバーとパンチ併用



●レバーのみによる動き



発汗・体感ゲーム

REO.Y.Y&JOE 山田

コンバット スクール

©コナミ

コナミからの挑戦!!

耐え抜くパワーが君にはあるか!?

さあ、君は受けて立つか、それとも逃げ出すか!?
コインを投じた時、とてつもないハードな闘いが始まる。

きびしい訓練が…

コインを入れた時、それは君が明日のエリート戦士となるべく、名門士官学校へ入学した時だ。

ここは、アメリカ合衆国・ワシントン州にある名門士官学校――君たちは、今、訓練生として入学した。

しかし、この学校は中途ハンパじゃ卒業させてくれない。

鬼と恐れられる教官のもと、きびしい訓練が次々とまちうけているのだ！ いくつもの難関を突破し、はれて卒業の栄冠を手にした者だけが、ヒーローとして新たな戦いに立ち向うことができる。

さあ、キミは最後まで残れるかっ!? ヤワな野郎はイラナイゼ！

ハイパー・オリンピック以上の面白さ

コナミといえば、あの名作「ハイパー・オリンピック＆'84」を思い出す人も多いでしょう。

その流れを引き継ぐゲームが、ついに出ました。それが…そう、このコンバット・スクールです。

しかも、今度のは「H・オリンピック」を上回る快作となりましたヨ。

写真を見て分かるように、グラフィクデザインのセンスと色使いは、バッチリ。さらに、キャラクターの動きとりアクション、それに付随する音声がゲームを盛り上げてくれます。

さらに、操作方法がまたイカシているんだよね。

見たことのある人も多いだろうけど、トラックボールなんだ。やってみればわかるんだけど、いかにも、俺は走ってるんだぞっ、て感じで花マル。

そして、親切なことには、それぞれのステップで、もー



うーん。この人燃えてるよ。



パターンで、ラクショ。



やったぜ合格。



ウワー、当たってくれー。



気合をためて、一気にイクゼ。



今までのお返しだ。



ボーナスステージだ。



赤い的なんて、キライだー。

すこしって時は、ペナルティーゲームをクリアすれば復帰可能なんだ。「H・オリンピック」では、もう少しなのにィ～って時でも終わっちゃったからね。へっ？ ペナルティーゲームで、もう少しなのにィって時はどうなっちゃうのかって？ 甘いゾ。そんなに甘えていては、エリート戦士にはなれないゾッ。

NEVER GIVE UP!

必勝の攻略といこう！

STEP…1 壁越え&うんてい

壁を乗りこえて進め！ うんていで追いつかれると落ちるぞ。規定タイム内にゴールできなければ失格。

壁はタイミング良くのぼろう。基本的に、この面は当然トラックボールを回すスピードが勝負。

好タイムでクリアすれば、次の面が有利になるよ！



ニューゲームの発表会はこんな感じだよ。

STEP…2 射撃 I

すばやく標的に照準をあわせて撃て！ 規定タイム内に表示された数の標的を撃てなければ失格。

この面は照準が出るタイミングをつかみ、一気にクリアしょう。

STEP…3 障害&川越え

地雷に気をつけろ！ ボートを見つけたら、すばやく乗りこめ！ 規定タイム内にゴールできなければ失格。

この面は、前半タイミングよく水たまりや岩などを越え、後半に上手に杭をよければOK。ぶつかったり落ちたりするとタイムがかかるぞ！



仕事のはずがついつい…。

STEP…4 射撃 II

この面は、出てくる敵の車が完全なパターンで出現するので、車が来る所であらかじめ待ち伏せしていればOK。

STEP…5 腕相撲

この面はボーナスステージだ。だから、ここで負けてしまってもゲームオーバーにはならない。気を楽に。

2P同時プレイの時は1P VS 2Pで戦い、勝った方の人にボーナス点が入るぞ。

STEP…6 射撃 III

STEP5までは、初心者でも遊べるようになっているわけだが、この面は多少トラックボールになれている人でなければ難しいかもしれないね。でも、あくまでも冷静に頑張れば道は開かれる！ かもね。

STEP…7 格闘

この面は、士官学校での最後の面、いわば卒業試験みたいな面なのだ。当然、鬼と恐れられている教官が敵になっている。しかし、鬼教官というのは名前だけではないか、と相手をのんで対戦しよう。

ジャンプしてキックしていると意外と簡単に倒せるのではないかな。（この面は個人的には好きですね。なんて言ったって、教官を倒すわけだからね！）

2P同時プレイの時でも、一人ひとり教官が相手をしてくれるぞ。

教官に勝つと卒業。

ペナルティー けんすい

各面とも、あと少しという所で失格になってしまった場合、ペナルティー・ゲームのけんすいが待っている。このペナルティー・ゲームで合格すると、失格した次の面に行くことが出来る。ガンバレ！

最後にアドバイス。このゲームは多人数でやると、とても盛り上がっちゃうぞ。

今回は載せてないけど、卒業後もゲームは続くぞ。それについては、次回でやってみたいと思うから、みんなも、卒業できるだけの「実力」をつけていってくれヨ！

「オラオラーッ」って叫びながら、いい汗流そうぜ！



うげー、ペナルティー。



ブツブツ言ってんじゃねえ。



フーッ、一服。



追っかけろー。



うおーん、おいてかないでー。



卒業オメデトウ。



こんなに飛ばしちゃって



うー、僕のランクは？

君はパイロットになれるか

ミッドナイトランディング

©TAITO

ゲーム史上初のモニターつき
フライトシュミレーション体感ゲームだ！

ダライアスに続く、タイトーの体感筐体第2弾"ミッドナイトランディング"をどこよりも早く紹介しましょう。

ゲーム内容は、フライトシミュレーションです。飛行機を操縦している君は、安全に機体を滑走路に着陸させるというものですが、名前が示すように、風景は夜、画面は暗やみの中に街の灯や滑走路の誘導灯が光っています。

本格的なシュミレーションだ

まず、モニターつきの巨大な筐体を見て下さい。機体の動きに合わせて、コックピットがローリングするタイプで、ボディソニックがついています。

まず、ドアを開く。シートに座わる。ドアを閉じる。暗やみの中に広がる夜景。もう君はパイロットの気分！

いやでも雰囲気が盛り上がりますよ。

BGMがすばらしい。シートの裏には大型スピーカーが取りつけられ、サウンドも大迫力！

そして、ギャラリーのために取り付けられた、もう一つのモニターテレビは涙ものです。なぜって、プレイヤーのゲームは、コックピットのドアを閉めてしまうと、プレイヤー自身しかゲームは見ることが出来ません。そのために考えられたアイデアなのです。ギャラリーのためだけに筐体にモニターを取りつける――これは、ゲーム史上初めてではないでしょうか。プレイヤー以外に、これだけ気をつかった設計、なかなかだと思いました。

操作系はカンタン

フライトシュミレーションというと、やたら操作する部分が沢山あって、それを覚えるだけでも嫌気がさしてしまう、というイメージがあったのだけど、このゲームでは、実にシンプルな操作系で、分かりやすいのです。

まず、中央の操縦桿ですが、これは機体の上昇・下昇・左右への機体の傾けを行ない、右側についているレバーが、エンジンのパワーを加減するためのものです。ここで注意すべきことは、操縦桿とレバーは入れ具合の加減が決めてとなること。

そしてスタートボタン。



計器の意味を知ろう

まず、写真を見て下さい。

①は風速計。

風向きと風速を表示。

②は注意信号表示部

機体が危険な状態になった時、つまり滑走路へのコースから外れた時に、次のうちどれかが表示されます。

・UP！＝機首を上げろ！

・DOWN！＝機首下げろ！

・RIGHT TURN！＝操縦桿を右にたおし、機体を滑走路の中心に合わせろ！

・LEFT TURN！＝操縦桿を左にたおし、機体を滑走路の中心に合わせろ！

③は方向及び位置の表示

上段の矢印が滑走路の位置を、下段の矢印が飛行機の位置を表示。

④は高度計

飛行機の高さを示します。

⑤はパワーメーター

エンジンのパワーの表示でレバーの動きと連動しています。パワーアップするとスピードがアップし、パワーダウンするとスピードがダウンします。

⑥は滑走路までの距離

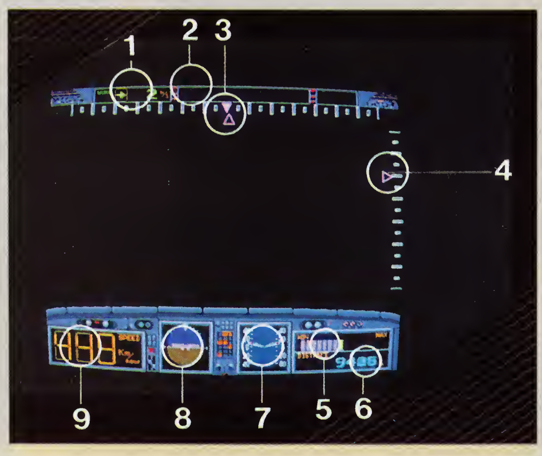
⑦は機体の前後の傾き

⑧は機体の左右の傾きを表示。

⑨は速度計

対気流速度を表示。

…と、フライトシュミレーションにしては計器も必要最低限におさえられていて、かなり見やすくなっています。この中でも特に②と③、着地寸前には⑨を常に見ることを心掛けましょう。



いよいよスタート！

まず、シートに座り、ドアを閉めます。(閉めないとスタートできません。)コインを入れてると、画面に操縦桿とレバーの絵が表示されるので、画面の指示通りに位置を合わせてスタートボタンを押しましょう。

すると、これから着陸する空港名、自分の操縦する飛行機の名前、現在の風速、高度が表示され、その後にゲーム画面に移り変わります。風速はゲームをする毎に変わりますが、ラウンド1は必ず無風で、それ以降でも、同じラウンド中で風向や風速が変わることはありません。

ゲームが始まった時はAUTO－PILOTになっていて、操縦することは出来ません。間もなくしてGO！と表示されると、いよいよ操縦開始。(AUTO…表示はラウンド1のみ)

操縦桿についてですが、これは実際の飛行機と同じように、上に倒すと下降、下に倒すと上昇です(エルロン)。また、右に回せば機体(翼)は右へ傾き、その後右へ移動、(旋回)を始めます(エレベーター)。

この時、画面は飛行機の操縦 から見ているわけなので、地面は左へ傾いて見えるわけです。この左右のコントロールが、このゲーム最大のポイントで、これを使いこなせれば、着陸もそう難しいものではなくなるはずです。

というのも、すぐ右へ移動しはじめるわけでなく、また、操縦桿を中央にもどしても移動は止まらないのです。要するに、当て舵が必要ということです。ラジコンヘリコプターをやっていた人なら当て舵の感覚が分かると思いますが…。要するに、移動を止めたい時は、それと反対方向に操縦桿を入れるテクニックなのです。基本的には、早め早めに当て舵を使い、大きな舵を打たないことです。

飛行場は…

全部で8ラウンド。それぞれの面によって、操縦する機体が変わるのです。（だんだん大きくなる）

1アムステルダム国際空港
2大阪空港
3東京国際空港
4メルボルン国際空港
5シンガポール国際空港
6新東京国際空港
7千歳空港
8ヒースロー国際空港

全8ラウンドをクリアするとメッセージが出て、ゲームエンドです。

いよいよ着地

ゲームオーバーになる条件は、滑走路から大きく外れた所へ行ってしまうか、滑走路以外の所へ着地してコースアウトとなることですが、まだあります。

　その前に着地についてすこし触れましょう。

　だんだん高度を落としていくと滑走路が迫ってきて、音声で地面との距離がカウントダウンされます。着地は、かなり乱暴に行っても平気で、斜めや急角度の着地も大丈夫なようです。一度着地してしまうと、あとはゲームが自動的に進行するので、いっさいの操作はききません。

　さて、これでクリアだと思ったら大間違い。この後、滑走路の端までに止まらなくてはならないのです。（とは言っても、自分では何もできないので、ただ見てるだけですが）もし、止まるまでに滑走路の端まできてしまった場合、コースアウトとなって、ゲームオーバーになります。

　これを防ぐには、着地する前に十分スピードを落としておくことが一番。400km/h以上だと、まずコースアウトしてしまいます。

得点システム

それぞれのラウンドが終わると（つまりLANDINGすると）その飛行状態を上と横から見た図が表示されます。白い飛行機が今プレイした時の着陸経路、青っぽいのが理想的な着陸経路です。

　この表示が終わると得点が表示され（100点満点）次のラウンドへ移ります。高得点を出すためには、いかに青っぽい飛行機と同じように着陸するかにかかっているのです。

　なお、スコアは着陸した時に得られるラウンドごとの得点を合計したものです。


滑走路に近づいてきた。無事に着地できるか？



着陸成功。ラウンドクリア。



この表示が出たら、すばやくスタートボタンを押せ。



滑走路内で止まり切れないと、コースアウトでゲームオーバー。



とんでもない所に着地してしまったようだ……（つまり墜落）



うーん、おしい所だったね。


見事着地したが、はたして止まれるか？



これが筐体。スゲェ迫力だ。

サウンドも大迫力

ダライアスが大変面白いゲームである理由の一つは、サウンドの良さにあるのと同じように、音というのはゲームの雰囲気を盛り上げる重要な材料だと思うのです。

　その点、ミッドナイトランディングでも、筐体や画面の素晴らしさにも劣らないサウンドが入っています。デモ中やスタート時などに流れる音楽をはじめ、効果音、そして音声合成（もちろん英語）などなど、大迫力。また、コックピットのドアが閉められるので、音響効果も抜群です。

テクニックを少々

　ミッドナイトランディングは、完全に飛行機のシュミレーションですが、今までに、こういったビデオゲームがなかっただけに、初めのうちは操作に手こずるかも。

　そこで、少なくともラウンド1をクリアするためのテクニックを紹介しましょう。

　あ、その前に、このゲーム全体に通じるコツを覚えておくこと。

・パワーをアップすると速度が上がり、上昇する。
・パワーをダウンすると速度が下がり、下降する。
・エレベーター（操縦桿の上下）を操作して上昇・下降させると速度は増速、減速する。
・操縦桿は長い間倒していてはいけない。（大舵を打つなということ）
・当て舵を打つ。
・操縦桿を動かしても、すぐには機体は反応しない。
・滑走路が近づいたら、必ずパワーをダウンして速度を落とす。（重要）

などが挙げられます。

　ラウンド1では風はないので、エルロン（操縦桿の左右）を使ってはいけません。エレベーターとレバーのみで操縦します。

　まずスタートしたら、機首を下げて、（操縦桿を上に倒して）高度を下げてゆきます。舵を入れすぎて機首を下げすぎないように、⑦の計器を見ながら、機体が水平かすこし前に傾いているぐらいにします。画面では、滑走路の赤い誘導灯が画面上部に消えるか消えないか位の角度でいきましょう。

　滑走路がある程度近づいたら、パワーをダウンさせ、減速しつつ下降してゆきます。そして着地寸前、エレベーターを引いて機首を少し上げ、ソフトに着地。

　とにかく、舵は小さく何回かに分けて打つのがコツですよ。

　それから、このラウンド1のみでは、滑走路にある程度近づいたが、針路が大きく外れていて、とても着陸できそうにないとコンピューターが判断した場合に、画面に「危険回避ボタンを押せ」と出ます。この表示が出たらすぐにスタートボタンを押せば、もう一度最初からやりなおすことが出来ます（一回のみ）。

　ちなみに、それ以降のラウンドでは、この機能はないので念のため。

　さて、ラウンド2以降は、風があるので急に難しくなります。エルロンで修正しないと滑走路から外れていってしまうので、流された方向と逆に舵を打つわけですが、この時も大きく翼を傾けすぎないように注意して下さい。また、傾いた翼を水平にもどすための動作も早めに行なうことです。

　また、このゲームでは、宙返りやロール、逆噴射などは出きないので、必要以上にスピードを上げてもムダです。

大勢で楽しめるぞ

　ところで、このミッドナイトランディングは、仲間と大勢で順番に腕前の程を採点しあうなんていう遊び方は、楽しいんじゃないかと思いますよ。もちろん一人でも何度アタックしてもあきないゲームです。

　それにしても、このゲームには〝敵〟というものが出現しません。敢えて挙げれば風でしょうか。

　最後にご忠告。「ミッドナイトランディング」にはまって、金欠が敵にならないように、気をつけましょう。

（鈴木　炎）



1943 MIDWAY

THE BATTLE OF MIDWAY

シューティングゲームの実力派、カプコンがサイドアームズに続いて送り出すニューゲーム。その名も「1943」。そう、あのベストセラー「1942」の続編ともいうべき期待のシューティングゲームだ。

©カプコン



タイトル。

2人同時プレイにエネルギー制

操作は8方向レバーに2つボタン。内側がショットで両方同時に押すと宙返りと、あの1942と動作は同じだ。

ただし、外側のボタンを押せば〝メガクラッシュ〟という必殺技が使えるようになっています。メガクラッシュというのは、画面上の敵の弾を消し、すべての敵にダメージを与えることができる技です。状況に応じて津波、カミナリ、カマイタチなどが出ます。

次にエネルギーについて説明しましょう。

エネルギーは時間や敵の弾をくらうと減り、エネルギーがなくなるとゲームオーバー。エネルギーの回復は赤水編隊のPOWを取れば回復します。あと、メガクラッシュを使うとエネルギーが減ります。2Pだと機と機をくっつければ


これがSUPER SHELL。


これが3WAY。

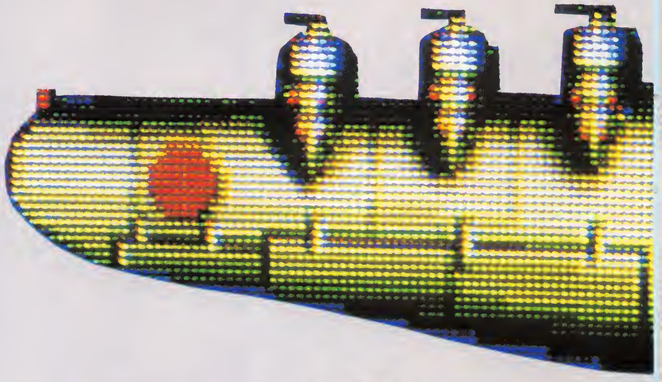

赤プレイヤー(2P)絶対絶命。


これがショットガン+サイドファイター。


上のPOWを撃ちまくろう。


これがAUTO。止めるとわからない。

エネルギーが多い機から少ない機へとエネルギーを補給できます。
　パワーアップも当然あり、SHOT GUN・3WAY・AUTOと、サイドアームズでおなじみのパワーアップに加えて、SUPER SHELLといって普通の弾の2倍の破壊力があるパワーアップと、隠しパワーアップのレーザーというのもあるのだ。また、1942でもあったサイドファイター（自機の横につく護衛機）もあるぞ。これがあるとパワーアップも変わる。
　パワーアップアイテムは、赤水編隊（赤い小型機だよ）を全滅させればPOWが出現するので、サイドアームズみたいにショットで撃てばいろいろ変化するので、自分で選んで取ることができます。
　パワーアップアイテムを取れば、その場でパワーアップできます。ただし、タイム制になっていて、タイムが0になると元に戻ります。



THE BATTLE OF 1 9



ミッドウェイの会戦再び



攻撃目標はこれだ。


このグラフィックも見ごたえあり。


亜也虎出現。某氏がオトシゴの弾の出し方に似てるといった。


もちろん（？）弥七も出演してます。


やった！　破壊したぞ。



クリアシーンはこういう感じです。

攻撃目標は亜也虎!!

ラウンドは全16ラウンド。1つのラウンドが空中戦と対艦攻撃にわかれています。つまり、32面というわけだ。1942と数もいっしょだね。
　ラウンドクリアは、攻撃目標の戦艦を70％以上破壊すればOK。これが作戦という形になっていて、成功すれば次のラウンドへ、失敗した場合は、もう一度目標を攻撃しなくてはなりません。
　ということだけど、1942に熱中した人も、またサイドアームズで武器選択や方向転換などに悩まされた人も大いに楽しめると思うよ。私もこのゲームに期待している。
（悠理）





クリアするとこんなデモが。おもわずうっとり。


赤水編隊はこれです。軌道も1942に似ている。



戦艦を倒すと、こちらのデモが。

6月発売

操作法はゼビウスタイプ

ドラゴンスピリット

©㈱ナムコ



**黄金バット、いや違う。我らがブルードラゴンがアリーシャ姫を救い出すため、今天空に翔び立った。
久々のナムコ・シューティングゲーム!!**

ギャプラス以来だ ナムコのシューティングゲーム

スカイキッドをキャラクターゲームとすれば、ナムコのシューティングゲームは実にギャプラス以来。

もちろん、最近のナムコのキャラクターゲームもいいけど、個人的には、その昔ギャラガにはまり、ゼビウスに狂い(自慢じゃないが、当時、音を聴いただけで何エリアかわかった)、一応ギャプラスも極めている私としては、ナムコのシューティングゲームは待ち遠しかった。その名も「ドラゴンスピリット」。

それにしても自機がドラゴンとは、ゲームの世界としては逆転の発想ですね。

時は神々の時代

神々の時代——悪の限りをつくしていた魔神ザウェルは太陽神アーリアと聖霊ブルードラゴンとの闘いに敗れ、漆黒の闇の中に封じ込められた。

人々はその恩恵に感謝し平和に暮らしていたのだが……。時は流れ、いつしかその〝神話〟は人々の記憶から完全に消えかけていた。

折しも王国の王女アリーシャの生誕祭で、人々の興奮が最高潮に達したちょうどその時、突然太陽は光を失い、空は闇に包まれてしまった。

——ザウェルが〝復活〟したのだ!!

そして、ザウェルによってかえられた魔物たちの手で、アリーシャは連れ去られてしまった。

混乱の中、ひとり冷静であった国境守備隊長アムルは、ある晩太陽神アーリアの声を聞いた。

「アムルよ! アリーシャを救えるのはブルードラゴンの魂を受け継ぐおまえだけです。明日の朝、陽が昇る丘に立ち、先祖から伝わる聖剣を天に差し上げるのです」

かくて勇士アムルはブルードラゴンに姿をかえ、アリーシャを救い出すため翔び立ったのである。

——果たして、この闇に閉ざされた地に、再び光溢れる日は訪れるのか!?

どんなゲーム?

設定は今風ですが、操作法はゼビウスタイプでオーソドックスです。

まだ開発段階の為、ゲーム画面は残念ながら1面しかありませんが、画面を見て、「おや?」と思った人はスルドイ。当然縦スクロール(一定範囲の横スクロールも可能)だから縦画面なんだけど、ナムコ最後の縦画面のゲームはなーんだ? すぐ答えが出てくる人はナムコマニアでしょう。(答えはもちろんモトス。)

話がすっかり横道にそれてしまいましたが、このゲームはライフゲージが3ゲージあり、敵や障害物と接触あるいは敵の攻撃を受けると、ゲージが減り、ライフゲージが0になると1ミスで、3ミスでゲームオーバーです。

パワーアップ・アイテムは地上の玉子や赤く点滅する敵を撃破すると、撃破した地点にアイテムが出現し、接触させるとパワーアップします。

全部で9エリアあり、各エリアのエリアエンド・ボスを倒すとクリアで、最終エリアのボス敵ザウェルを倒し、アリーシャ姫を救出するとゲームエンドとなります。

パワーアップ・アイテムは、自機のドラゴンの首の数が増える(要するに連射)物、対空中物用のファイヤーの火力が上がる物は決定してるようですが、その他の1UPや自機が小さくなる(当たり判定が小さくなる)物や誘導弾等、まだはっきりしていないアイテムも多く、アイテムの紹介は省かせてもらいます。

今回の紹介は設定イラスト等のグラフィック中心ですので、まずは目で堪能して下さい。

なお発売は6月中。待ち遠しいゼ!!

(GOD)

❶タイトル画面。ナムコは緑の使い方がきれいで印象的ですネ。
❷玉子が割れたところ。
❸首が2本になったところ。3本だったらキングギドラー?
❹1面のエリアエンド・ボスのネプテクル。

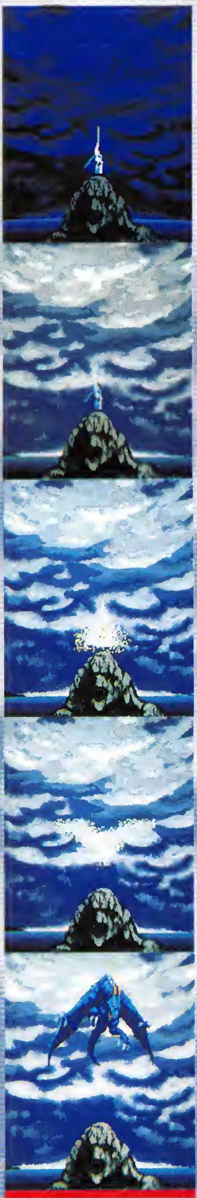


❶


❷


❸


❹



PROLOGUE
ゲームスタート時のデモ。迫力あるゼ!!


我らがブルードラゴン。


こいつがザウェルだ。手強そうだゾ。


アリーシャ姫。英雄伝説にヒロインは欠かせません。


これが主人公のアムルだ。歴代の主人公で、一番カッコイイ?

CONTENTS

大特集 怒濤のマップ特集

——妖怪道中記超ワイドマップ＆トップシークレット攻略コースマップ——



北海道 まさ／君

ゲーメスト1周年記念座談会

どう変わるか

ボクも元気だ」
を言ってないで、さっそく
念座談会といこう。



ゲームは益々多様化していく、とアイレムの中野さん。

◆ご出席の方々

アイレム販売	中野哲雄
SNK	光浪為治
カプコン	坂井昭夫
コナミ	樹下国昭
セガ	上条経男
タイトー	後藤洋三

（敬称略）

ゲーメスト編集部からは、御旅屋喜久、GOD鈴木、石井ぜんじ、JUP阿部、それに㊉こと高橋が出席。

多彩な顔ぶれでスタート！

高橋　まず、メーカーのみなさんに、自己紹介をお願いします。

上条　セガの上条です。セガに入社して18年、現在は東京東部営業所の所長をしています。ゲーメストの編集部のある神田には、ハイテクセガ神田店がありますが、そこにもよく顔を出します。

坂井　カプコンの坂井です。現在、東京支社・営業本部付の営業企画をしております。カプコンにくる前に、コインジャーナルという業界誌で編集の仕事をしておりました。

後藤　タイトーの後藤です。私もセガさんの上条さんと同じくタイトーに入って18年、いや19年かな…その間、開発、ロボットの製作販売、輸出関係といろいろとやりましたが、現在は経営企画室の課長をしております。

中野　アイレムの中野です。私はアイレムが発足した当時からのメンバーですが、現在は開発と販売の部長を兼ねております。大阪から寄せていただきました。

光浪　SNKの光浪です。実は私はSNKに入って半年足らずですが、コンシューマー課の課長として新規開拓の仕事をしております。以前は電機関係の貿易の仕事をしておりまして、アメリカ、ヨーロッパ等海外での仕事が中心となっておりました。今日は札幌から直接こちらにきました。ジプシーのごとく、明日は名古屋にまいります。（笑）

樹下　コナミの樹下です。広報宣伝課の課長をしております。入社した時は、コナミはまだ小さく30人足らずの会社で、私たち大卒の新人が10人入って40人になったというところでした。その10人は、私も含め、みんなコンピューター関係を専攻していて、私も開発におりました。



なごやかな雰囲気の中で結構キツーイ話題も…



今年のカプコンはぜひ期待して、と意欲マンマンの坂井さん。

ゲーマーの一番の関心は？

高橋　さっそくですが、いま一番ゲーメスト編集部とゲーメスト読者の中で、話題になっていること、関心を呼んでいること、って何だと思いますか。

上条　さあ、なんでしょうね。ゲーメストということになると、やはりハイスコアの問題、誰がどのゲームで、どのようなスコアを出したか、ということかな？

御旅屋　いい線いってる。

高橋　アイレムの中野さん、いかがでしょう。

中野　そうですね。いまゲームも多様化していて、自分の気に入ったゲームを楽しむという傾向があると思うんですよ。同時に、ニューゲームなら何でもプレイしていただけるかというと、そんなことはなくて、面白いゲーム、人気



SNKのゲームはこれだ！と胸をはって言えるゲームをつくりたいですネ…光浪さん。

いまゲームは?

「みんな元気かなー、なーんて馬鹿なこと ゲーメスト1周年記



ゲームでないと、なかなかフレイしていただけない。だからフレイヤーがお店に行って、そのお店に自分のしたいゲームがないということになると、今までのなじみの店であっても、フレイヤーは寄りつかない、という傾向がはっきりとでていると思うんですよ。

そういうことから考えると、今どんなゲームが人気があるかとか、面白いかとか、そういうことが話題になっているんじゃないですか。

鈴木 ずばりですね。

高橋 実は最近、編集部で、いえ編集部のメンバ」だけじゃないんですが、面白い現象が起こっているんです。

どんな現象かといいますと、編集部のメンバーなどが集まっていたお店に——そこは大変レベルの高い、店長さんも優れた、いいお店なのですが——行かなくなってしまったということなんです。

なぜかといいますと、アイレムの中野さんのおっしゃったことなんですね。最近の人気ニューゲームがそのお店に、4機種も入らなかった。それでもうフレイヤーは我慢できなくなってしまって、希望する人気ゲームの入っているお店を求めてさまよい歩き、移動してしまったということなんです。

石井 確かに、ゲーマーにとっては、面白いゲーム、人気ゲームがいまどこにあるか、どんな内容か、ということは一番関心のあるところで、そこのゲーム場に行けば、仲間に会えるというだけじゃ、満足できないですから…。どうしても、やりたいゲームのある所へ行くということになります。当然といえば当然だと思いますが…。

御旅屋 いやー、ゲーメストの読者からも、ボクのよく行くゲーム場には、あのゲームがないよーとか、いつ入ってくるのか待遠しいよー、というようなお便りが沢山寄せられるんですよね。

この間なんか、埼玉県の浦和の読者なんですが、お便りがありまして、めざすゲーム…実はダライアスなんですが(笑)、地元の浦和にない、で赤羽に足をのばしたけどそこにもない、これじゃ池袋に行くっきゃない、って悲鳴をあげていましたけど…。ゲーマーはやりたいゲームなら、足を棒にして探し歩いても、やってみたいものなんですよね。

後藤 ありがたいことですね。ダライアスは当初生産が注文に追付かず、オヘレーターやフレイヤーの方々にご迷惑をかけましたが、現在は改善されつつあります。



今年も大たんにゲームに挑戦！とコナミの樹下さん。

人気ゲームはどこに行く

御旅屋 ところで、どうして、やりたいゲーム、人気ゲームが自分たちの行くゲーム場に入ってこないんだ、という素朴な疑問なんですが…。メーカーには生産上、販売上の問題とか、ゲームセンターの場合は、客層とか購入資金の問題とか、それぞれさまざまな条件があって、簡単なことじゃないってことはよく分かるんですが…。

高橋 ゲーム機がどのようにしてゲーム場に届けられるか、ということを説明していただけると、なかなか人気ゲームに遭遇しないと嘆いている、地元のゲーメスト読者の方々も納得してくれるんじゃないかと思うんです。

阿部 タイトーさんのダライアスの場合なんか、どうでしょうか。

後藤 そうですね、みなさんもご承知のように、ゲーム場の数は何百という数じゃなく、何千、いや万を越す数で、全国にある訳です。理想をいえば、このゲーム場全てに、しかも同時期にゲーム機をお届けできるのが一番いいのですが、それはメーカーサイドもオヘレーターサイドもそれぞれの事情があって不可能なんですね。

ダライアスの例をとってご説明しますと、まず製造上、あの機種は一気に大量に生産できるものではないんです。当然、それぞれのゲーム場にお届けする時期はずれます。

それから、ダライアスは大型筐体付のゲーム機で、1機の販売価格も相当のものになりますから、造って売る立場のタイトーにとりましても、見込みなしに、ただ造ればいいというような形で生産していく訳にはいきません。

また、買う方のお立場にあるオヘレーターも、お店全体の商品構成とか、資金面の問題もありますし、そうそう簡単にお買いになるという訳にもいきません。

ということで、ご理解いただけますでしょうか。

中野 そうですね。このことはダライアスに限らないと思いますよ。ゲームも多様化しているとい



ニューゲームをどんどん出します、とセガの上条さん。

う現象がありますし、プレイヤーの層も好みもさまざまですし、また、ゲーム場も立場・条件、客層、資金力も、オペレーターの考え方もそれぞれ違いますしね。人気ゲームであっても、すべてのお店にというのは、なかなか難しいことでしょうね。

石井　カプコンさんの場合はいかがですか。

坂井　私の方も、いまアイレムの中野さんがおっしゃったようなことを考えておりまして、これからはゲームの多様化はもっとすすむと思っております。

ですから、一つの考え方として地方向けとか、女性向けとか、ある年齢のサラリーマン向けとか、対象をしぼり込んだゲームもつくっていくべきではないかと思っています。機数も何千という単位でなくても、数百の単位でも採算的に成り立つゲームを提供していくということが、今後でてくるはずです。

鈴木　なる程、よく分かります。また繰り返すようで申し訳ないんですが、タイトーさんの場合、自社の人気ゲームは優先的に自社の直営店に廻わされるんでしょうか。

後藤　いえいえ、そういうことはありません。タイトーの直営店でも、土地柄、立地条件、客層、店舗の規模が全部違いますから、自社の商品だから何でも仕入れるというようなことはいたしません。それに、これは直営店をお持ちのセガさん、ナムコさん、アイレムさん、SNKさんもみんな同じだと思うんですが、それぞれ、自分のところでつくったゲームのお得意様でもある訳です。

御旅屋　そまつにはできませんねえ。（笑）

後藤　その通りです。自社の直営店、他社の直営店、また独立して経営なさっているオペレーターの皆さん、まったく区別はありません。今までのお取引きの歴史といいますか、実績にもとずいて、ゲーム機は流れていくと思っていただければいいんじゃないかと思います。

いいゲームってなんだ?

高橋　よくプレイヤーはあのゲームはいいゲームだとか、逆だと、言葉としてどうなんだろうと思うんですが、死んでるゲームだ、とかよく言いますよね。メーカーさんにとって、いいゲームとは…。樹下さん、いかがでしょう。

樹下　やはり楽しいゲーム、当然沢山プレイしていただけるからインカムも沢山あがるゲーム（笑）でしょうね。

高橋　フレイヤーの立場から言うと…。

石井　やはり楽しいゲーム、面白いゲームということになりますが…。何が楽しく何が面白いかということになりますと、人によってさまざまですから、どれと限定することはむずかしいですね。

高橋　いいゲームということと関連のある言葉だと思うんですけど、プレイヤーが奥・・・の深いゲームなどとよく言うでしょう。この奥・・・の深い、というのは…。

鈴木　それは言葉通りで、例えば一度クリアしたゲームでもアキがこないで、何度も何度もやりたくなるゲーム、またプレイする度に新しい発見とか、面白いクリアの方法が見つかるとか、懐が深いゲームということですね。

御旅屋　具体的に言うと、コナミのグラディウス、SNKのASO…。

鈴木　アイレムのロードランナー、セガのスペースハリアー…。

石井　タイトーの最近のゲームでしたら、バブルボブル、それからダライアスもそうだと思いますが…。カプコンはなんといっても魔界村。

阿部　ナムコだったら道中記ですね。

高橋　だいぶ、いいゲームのイメージがはっきりとしてきましたけど、実は最近、編集部の周辺で面白い現象が起こったんです。

そのプレイヤーは編集部員ではないんですが、編集部員と親しいという関係なんですが、なかなかの一流プレイヤーで、グラディウスに関しては全国でも3本の指に入ると言われていて、編集部員がそのプレイを目にしたんですね。たちまち、その噂は広まりましてそのフレイを見たいという人が続出したんですね。グラディウスの、ゲームとしての素晴らしさを、改めて再認識したというんです。

鈴木　いや、めぞん（プレイヤー）の、あのグラディウスは実際に見てみないと、信じられないと思いますね。芸術的といっていいですよ。このように、一流のプレイヤーの手でプレイして素晴らしい、また未熟なフレイヤーがプレイしてもそれなりに楽しめる——それがいいゲームの条件、特徴だと思います。

樹下　なるほど。グラディウスもそれだけかわいがっていただければ本望ですね。（笑）



いやいや、そうとは言えませんよ…などと話題白熱。

ゲームの命だ! 難易度の設定

石井　ところで、難易度の設定なんですが、これはどのようにして決められるものなのか、プレイヤーにとっては大変興味もあり、関係の深いものなのですが…。タイトーさんの場合はどうなんでしょうか。

後藤　難易度の設定というのは非常に難しい問題で…。開発がAならAというゲームをつくる場合、当然基本的なポリシーというものがあって、そのポリシーにそった形で難易度が設定されるんですが、でも実際はそう単純ではないんですよね。

ゲームをつくる立場とプレイする立場というのは、やはり違いますから、この難易度を決める場合でも、開発が一方的に決めるものでなく、実際にプレイヤーにプレイしていただいて、その意見を参考にしたり、営業にも意見をきき、そしてロケに出して、実際にプレイして下さるお客様の反応を見て決める訳ですね。

御旅屋　ロケの反応・結果というものは、ピタリと当たるものですか?

後藤　そうですね。ロケの場合、私たちはプレイされているお客様の目を見るんですね。お客様の目で、このプレイはどうかということは、まず間違いなく判断できます。

鈴木　なるほど、よく分かりました。ところで、一旦発表されたものでも、難易度が——それも割合簡単に変更されるという傾向がある、これはちょっと問題じゃないかって思うことがあるんですが…。

光浪　具体的には?

鈴木　私の好きなゲームで、非常にいいゲーム…実はナムコの妖怪道中記なんですが、これは本来1コインクリアができないゲームということだったんです。

ところが、1コインクリアが各

ゲーメスト1周年記念座談会



もっと多くの人に楽しまれるゲームを提供したいと話すタイトーの後藤さん。

地でてきたんです。そしたら、その対策ということだと思いますが、難易度のめちゃくちゃに高いバージョンが一部のお店に出始めたんです。

どのくらい難易度が高いかというと、1コインクリアの実力のあるプレイヤーでも2面で終ってしまうというもので、このバージョンに出会った人は、もう二度とこのゲームはやらんぞ、と頭に血がのぼったということです。(笑)このバージョンは、現在お店からは姿を消しておりますが…。

ここで考えることは、開発の方で、あまりに一部のプレイヤーを意識しすぎているんじゃないか、ということです。さっき、妖怪道中記を1コインクリアした人が各地ででたと言いましたけど、実際はほんとにわずかで、数えるほどのプレイヤーなんです。ですから、そのようなプレイヤーを意識しすぎて難易度設定をすると、とんでもないことになると思うんです。

石井 そうですね。それから、思ったようにインカムが上がらないから、ということで、安易に難易度の設定に手をつけることは問題があると思うんです。

例えば、あるゲームが人気があって、プレイヤーもよくつくんだけど、クリアする人が多くて、プレイする時間も割合長い、ということになると、さあ、1、2面を難しくしろという形に簡単に走ってしまう。

そうすると、結果はむしろ逆になると思うんです。1面、2面がむちゃくちゃに難しいとなると、初級・中級のプレイヤーは手を出しませんよね。うまいプレイヤーは1面、2面に最初は手間どっても、そのうちクリアしてしまう。そうすると後はもう面白くもなくなってしまう。

ですから、私の言いたいのは、1面、2面はやさしく、先にすすむに従って難しくなるというゲームが一番素直で、多くのプレイヤーにアピールするんじゃないかということなんです。

高橋 ということで、ゲーメスト側がプレイヤーの立場から大演説してしまいまして、ごめんなさい。

冗談抜きでキビシイぞ！ 親たちは

高橋 話をがらりと変えまして、ゲーメストの読者と両親、学校との関係、いわば社会とのかかわりをお知らせして、ゲームとゲーム場の将来ということを、話し合っていってみたいと思います。

別表はゲーメスト4月号でとりましたアンケートのうち、1000通を無作為で選びまして、統計をとったものですが、ご覧になって、自由にご発言いただきたいと思います。

光浪 ゲーメスト読者の中心が13～16歳ということになりますと、中学2年から高校2年が過半数を占めるということですね。親と学校との関係でも、一番微妙な時期ですね。

後藤 このアンケートを見て、メーカーとして非常に心を打たれることは、大変厳しい社会的な条件の下にありながら、肩をすぼめるようにして、好きなゲームをしてドさっている大勢のお客様がいるという事実です。

ゲーム場を心良く思っていない両親が49・5%もいて、その中で趣味としてのゲームをする…果して、この間、ゲームメーカーもオペレーターもどのような努力をしたのだろうか、と反省させられます。

これからは、メーカーもオペレーターも、それぞれの場で、あるいは協力して行動できる時は力を合わせて、ゲームに対する理解度と好感度を高めていかなければならないと思います。

上条 その通りですね。ご両親も学校の関係者も、現在の、実際のゲーム場をご存知なくて頭から悪い所と決めつけてしまわれる――そんな傾向があると思います。ゲームって楽しいものなんだ、ということ、また音楽と同じように、奥の深い一つの趣味なんだということを、自分の目と膚で感じとっていただくことが大切ですね。

そのために、いろいろと企画を立て実行していく、私たちのゲーム場の環境を改善していく…それがゲーム人口を広げ、強いてはゲーム界の繁栄につながるんだと思います。

坂井 ゲーメストの役割も大きいですよ。

御旅屋 ありがとうございます。がんばらなくっちゃ。

高橋 ゲーム環境の改善ということに関連すると思うんですが、タイトーさんはウイルトークなど非常に明るい感じ、女性を意識したお店づくりをしているように感じられるのですが…。

後藤 そうですね。意識的、長期的な展望にたって、お店づくりをしている訳ですが、やはりゲームセンターには女性のお客がもっと大勢きていただきたいですね。年齢層も子供から大人まで、ゲームもその層・傾向に沿って多様なものを提供する――そういう明るくて活々とした、楽しい空間にゲーム場をしたいですね。

阿部 それじゃ、プレイヤーの方もマナーに気をつけなくっちゃ…。

光浪 それからやはり、ゲーム場には未青年のお客様がくる訳ですから、お店の店長なり管理者がお客様であると同時に、未青年でもあるプレイヤーには、適切な対応ができるようにならなければな

ゲーメスト読者1，000人に聞きました

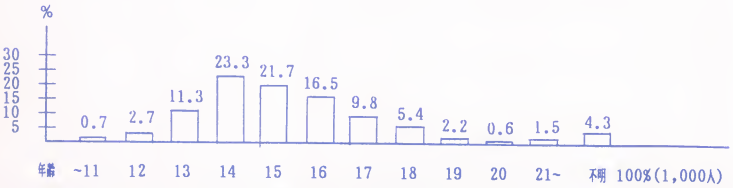
――「GAMEST」4月号読者アンケート――

Contents

1．読者の年齢構成
2．「ゲーメスト」4月号記事の人気度
3．ゲームに関して読者と両親の関係
　a．ゲームセンターに出入りしていることを、両親は知っているか。
　b．ゲームセンターへの出入りを、両親はどう思っているか。
4．ゲームに関して学校は？

○上記の項目について、読者アンケートを実施しました。(ゲーメスト4月号)
○調査結果は、無作為に選んだ読者カード1，000枚を基にしております。

1．読者の年齢構成





JUP阿部



御旅屋



石井ぜんじ

ゲーメスト１周年記念座談会

らんと思うんですよ。

これは決して簡単なことではなくて、ゲーム場自身はもちろんですけれど、メーカーも問屋も力を合わせて、お金も時間も使って、取り組んでいかなければと思いますね。

御旅屋　さき程、ゲームセンターに女性のお客もということだったんですが、読者の中でも、なぜゲーム場を女性が敬遠するか、と言えば、ゲーム場のトイレが男女共同で、しかも汚ない、女性専用のトイレがあるのが当然という状態にならないと、女性や家族づれはゲーム場にやってこないよ、と意見を寄せてきたんですよ。

上条　ごもっともですね。

高橋　ゲーム場を楽しい、健全な空間にしようという気持ちはメーカーもオペレーターもプレイヤーもみな同じなのですから、頑張っていきたいですね。

まだまだ沢山ご意見があって、はてしないとは思いますが、話題をまた転換して、ご出席のメーカーの皆様から、一言ずつ抱負というか勢いのいいPRをしていただいて、まとめとしたいと思います。

まずコナミさんから。

期待できるぞ！各メーカーからPR

樹下　現在、ニューゲームとしてはコンバットスクールです。今年もさすがコナミ！という言葉が出てくるような商品をどんどん出そうと、頑張っておりますので、ご期待下さい。コナミとしては基本的な姿勢として、キャラクターを変えただけでそれでよし、というようなゲームでなく、常に新しい要素を含んだゲームづくりに挑戦していきたいと思っています。今年はアーケイドゲームに力を入れますよ。

光浪　SNKとしては、昨年から、怒号層圏、バミューダトライアングル、アテナ、サイコソルジャーとゲームを発表してきた訳ですけれど、今後もゲーマーがそのゲームにのめり込むような、パワーのあるものをつくっていきたいと思っています。

高橋　楽しみですね。アイレムの中野さん、お願いします。

中野　ファミコンがいま一般の家庭に広く浸透していますが、そういう状態の中で、業務用のビデオゲームが生き残るためには、業務用は業務用という存在価値のあるゲームを出して行かなければならない訳です。

その意味で、プレイヤーの皆さんの生の声も、ぜひ沢山お聞かせ願いたいですね。

後藤　タイトーの場合、メーカーとしての立場と、ゲーム場経営のオペレーターとしての立場と、二面を持っておりますが、まずゲーム場については、女性も気軽に入れる、明るい、しゃれたお店をどんどんふやして行きたいですね。

メーカーとしては、女性、子供も含めた広い層にアピールする健全なゲームをつくっていくことと、ハイレベルのプレイヤーに受ける、コクのあるゲームもつくっていきたい、と実に欲張りなんですが、挑戦していきます。

坂井　カプコンの場合、昨年は業務用に関しては、ちょっとお休みをいただいたように、開発も営業も感じていますので、今年は…若さをぶつけて、挑戦！挑戦！で取り組んでいきますので、特に今年の秋は期待していて下さい。

それから同時に、先程ちょっと言いましたけれど、地方向けとか都市向けとか、ある年齢層を対象に、というように、キメのこまかい、（営業的にも）計算のたつゲームもつくってみたいですね。

上条　セガの場合、タイトーさんと同じように、メーカーとオペレーターの両面を持っておりまして、営業（ゲーム場の経営・管理）を担当している私の立場から言いますと、やはりゲーム場を地域社会で理解され、歓迎される存在にしたいということですね。このためには、その地域にマッチする店舗の設計・設置ということも大切ですが、ご利用になる皆様のマナーとかご協力がなければ、魂のない、単なる入れものということになってしまいます。

そういう意味から、ゲーメストさんには、もっとゲームのこと、ゲーム場の紹介などを、たくさんしていただきたいですね。

編集部員一同　ありがとうございました。



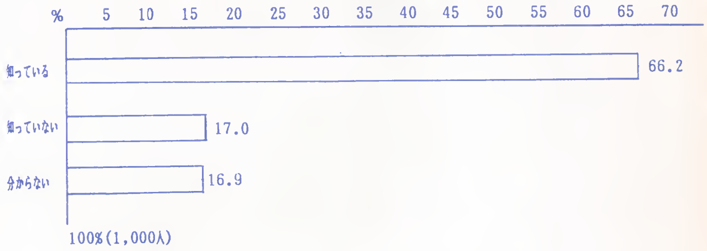
GOD鈴木

ゲーメスト読者１，０００人に聞きました

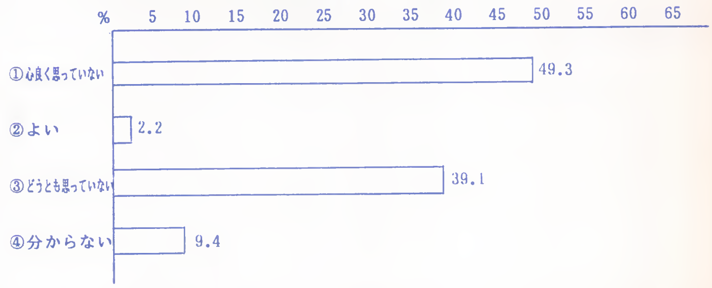
――「GAMEST」４月号読者アンケート――

２．ゲームに関して読者と両親の関係

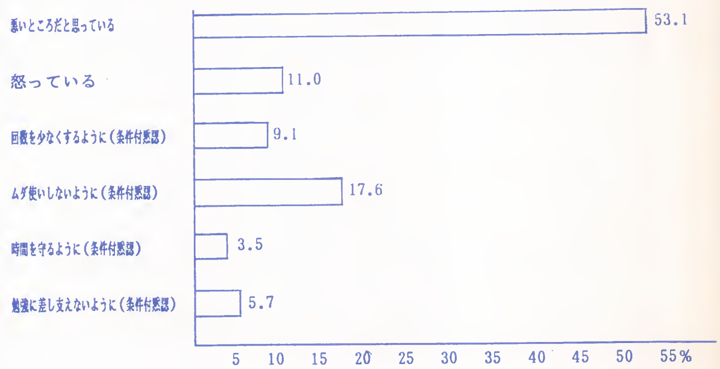
ａ．ゲームセンターに出入りしていることを、両親は知っているか。



ｂ．ゲームセンターへの出入りを、両親はどう思っているか。



①心良く思っていない、の内訳



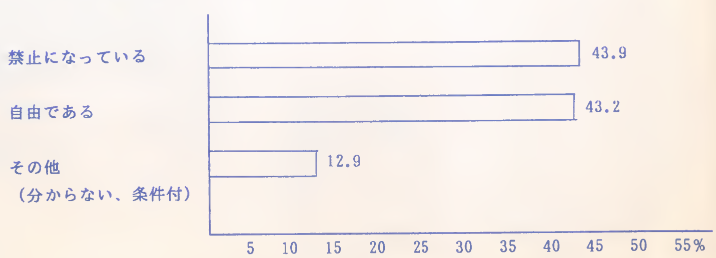
［注］●親が（ゲームセンターを）悪いことだと思っている、の内訳は主に次のとおり。

１．不良のたまり場
２．ムダ使いをするから
３．生活が乱れるから

●親が（ゲームセンターを）どうとも思っていない、の内訳は次のとおり。

１．子供の思い込み（親は別になんとも思っていないと思う、という）
２．ある程度勉強し、ある程度の成績をとっているから、親は別にとがめない。
３．無関心。（仕事が忙して、とか両親が働いているとか・・・）

３．ゲームに関して、学校は？



RANDOM PICK UP

GOD鈴木

GAME CENTER IN SENDAI

杜(もり)の都、仙台？　フルイ古い、君の感覚…。
仙台こそ間違いない、ゲームセンターの都なのだ。
さっそく仙台ゲーセン、ハイジャックといこう!!

行ってきました、ゲームセンターの都 仙台

行ってきました、ゲームセンターの都・仙台。

話には聞いていましたが、ゲームセンターの多さにはびっくりしました。これだけの環境なら名プレイヤー、名のあるサークルが生まれるのも納得。反面、ゲームセンター側は競争相手が多い為、工夫をこらしてサービスをモットーとし、良心的なお店が多かったですね。

なお、せっかくの休日を返上して仙台市内を案内してくださった宝文堂の又村さん、1泊世話してくれた大作少年、さらに仙台への取材を熱心にすすめてくれたうえに、親切にも仙台ゲームセンター地図まで書き送ってくれた菅原少年、どうもありがとうございました。



仙台もシールハイクだぞ！

今回紹介する仙台10の店に行って、ゲームして、「ゲーメストのシールハイクのシール下さい」と言ってシールをもらおう。16頁のハガキに10店のシールを番号を合わせてはったら、裏に必要事項を書いて、編集部まで送って下さい。〆切は87年6月30日。抽選で何かプレゼントがあるヨ。

☆あて先
〒101東京都千代田区内神田1－15－15　柴田ビル　新声社ゲーメスト「シールハイク」係

・全部はってなくても、面白い手紙を書いた人には何か当たるかも。
・お店の人には、ちゃんと挨拶してネ。



プレイシティキャロット仙台店
とにかく広いし機種も多いし…

とにかく広い(179坪)。ゲーム台数も139台もある。ゲームセンター内にビデオコーナー、ドリンクショップ・・・があって、電話ボックスまである店は、日本広しといえど、ここだけでしょう。

キャロットだけあってナムコのオールドゲーム（50円）が多かった。ディグダグ、ギャラクシアン、スーパーゼビウス、ラリーX、そして、とどめはボム・ビー!!

もちろん新製品もどっさり入ってるし、ステレオ筐体やヘッドフォンが取りつけてある台もあるし、とにかく楽しい店です。

SpreamやMars、SVCなどのハイスコアラーがいる店としても有名。

㊟中央1－2－3
☎022－223－8382



◀駅のまん前にあります。


▲店員さんは約10人いるそうです。

ジョイランド仙台

メダルゲームのお客さんが多いネ

「誰にでも手軽にできるメダルコーナーが売り物です」と、高橋店長さん。メダルゲームにかなり力を入れてる様ですね。なるほど、テーブルゲームより、メダルゲームの方がお客さんがついているようです。メダルの台数が、86台中33台あり、タイトーのインスピレーションベースボール等のような大型のメダルゲームも置いてありました。

お客さんは学生、サラリーマンが多く、ハイスコアラーやマニアは、見たところ少ないようです。

木曜来店の女性に2クレジットサービス有。

㊟中央1―7―13
☎022―223―6290



▲パチンコ屋ではありません。


▲奥がメダルコーナー。


▲店長の高橋さん。

ジョイランド金ちゃん

心にくいばかりのサービス・清潔感あふれるお店

ユニークな店名に似合わず(失礼)、白系統の近代的内装で、清潔感あふれるお店。

「他の店とは違うものを」と、西沢店長さんが話してくれたように、店内にはドーンと、今、流行のビリヤードの台が2台置かれていました。

またこの店は、バースデーサービス・モーニングサービス・毎水曜女性にクレジットサービス等、サービスが充実しており、仙台のタイトー3店共通のサービス券を時々くばったり、店内アナウンスでゲームの紹介なども熱心に行なう、親切なお店でした。

月に1回ゲーム大会も開いているそうです。ゲーメストにもハイスコアを乗せたいと希望がありました。

㊟中央1―7―13
☎022―265―9327


◀入口に2台ビリヤードがある。


▼とにかく熱心な店長さん。



シンプルな入口▶

PLファンタジー

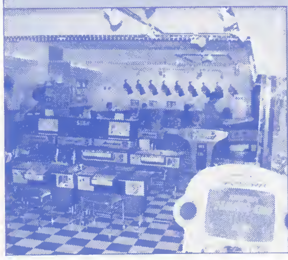
学生が多いニューゲーム場だよ

3月にオープンしたばかりのお店です。店長さん、あいにくと不在でしたが、6月に、この店のすぐ近くに東北初のカードシステムの店が出来るそうで、そこの店長さんになられる中越さんが応待してくれました。カードシステムの展望を話してくれましたが、「カードの絵柄には、仙台の七夕祭り」を取り入れたい等の会話に、私はアゼンとするばかりでした。

店内は50坪程で、学生が多く、とても明るい店でした。

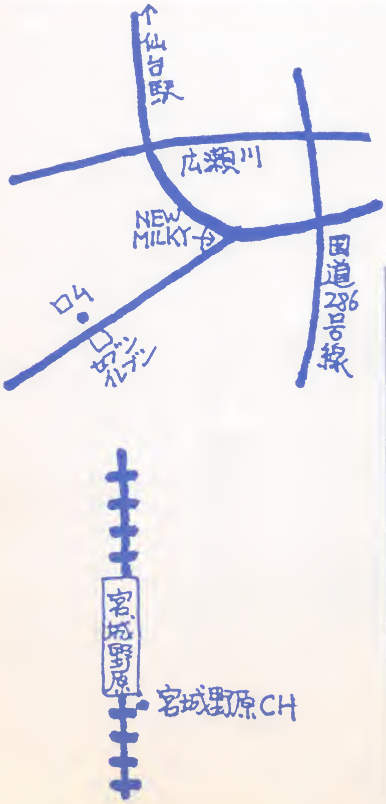
㊟中央1―7―6
☎022―258―3984


▲「ゲームのあり方を提案していく」と語る中越さん。


◀仙台はきれいなゲームセンターが多い。



▼入口のボードで新製品のアピール。



ウイルトーク タイトー 仙台店

彼女と行くならこのお店かな

駅から徒歩10分位かかりますが、駅から遠い分サービスに努めているようです。タイムサービスを設けサービス券を配ったり、火・金曜は女性に2ゲームサービスや、日・休日にはジャンケン大会(2ゲームサービス)等も企画して喜ばれております。

「クレーンは良く取れますよ。だから、店は赤字です」と、杉山店長さんはPR。

バイトの人間と客とのコミュニケーションをはかり、情報収集に努めてると話してくれました。

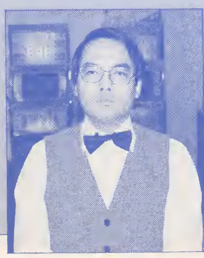
テーブルゲームには反射よけがつけてあり、こまかい所に気を使っていました。

㊟一番町2―7―1
☎022―223―4021



▲店の入口。


▼メダルコーナーもあります。


◀店長の杉山さん。

ここに40円
切手をはっ
てください

101-□□

東京都千代田区内神田1－15－15
柴田ビル

株式会社 新声社

ゲーメスト編集部行

(ふりがな) お名前	年齢 ( )才 性別 (男・女)
ご住所 〒□□□-□□ 電話 ( )	
①小学 ( ) 年 ②中学 ( ) 年 ③高校 ( ) 年 ④大学 ( ) 年 ⑤社会人 ⑥その他 ( )	
希望する商品の番号	

キリトリ線

ここに40円
切手をはっ
てください

101-□□

東京都千代田区内神田1－15－15
柴田ビル

株式会社 新声社

ゲーメスト編集部

「シールハイク」係

(ふりがな) お名前	年齢 ( )才 性別 (男・女)
ご住所 〒□□□-□□ 電話 ( )	
①小学 ( ) 年 ②中学 ( ) 年 ③高校 ( ) 年 ④大学 ( ) 年 ⑤社会人 ⑥その他 ( )	

●紹介されているお店に遊びに行ったら,「ゲーメストのシールください」とお店の人に言ってシールをもらい，とじこみハガキにはって送って下さい。シールは全部で10枚だよ。
抽選で5名の方に何かプレゼントがあるよ。〆切6月30日必着。

キリトリ線



キリトリ線

◆GAMEST もっとガンバル プレゼント◆

◆この葉書のアンケートに答えて下さい。答えていただいた方の中から抽選で88ページの賞品をさしあげます。表側に希望する賞品の番号を忘れずに記入して下さい。

Ⓐ：ゲーメストは，どこでお買いになりましたか？

①書店　②ゲームセンター　③その他

Ⓑ：1番おもしろかったコーナー名

Ⓒ：おもしろくなかったところは？

Ⓓ：今月号の攻略法で役に立ったゲームは？

Ⓔ：あなたの良く行くゲームコーナーのお名前は？

Ⓕ：あなたとお店の人の関係度は？

①口も聞かない　②あいさつする程度　③ゲームの話はする

④ゲーム以外の話もする　⑤冗談を良く言い合う

Ⓖ：①に○をつけた人は、なぜですか？

Ⓗ：お店の人に今1番望むことはなんですか？

宮城野原キャロットハウト

アットホームの雰囲気がいいな



▲店長の高橋さん。若い!!

▼マーブルマッドネスがあったヨ。



17坪と小さなお店ですが、和気あいあいとしたアットホームな雰囲気のお店です。

中高生の常連の客が多く、社会人は少ない。

ゲーム台数は33台ですが、50円コーナーもあり、地元に密着した店と言えるでしょう。

宮城野原駅徒歩0分。

㊟五輪1―10―7
☎022―299―2817

ゲームタウンABC

落着いていてアダルトな雰囲気

ゲームコーナーとしては古くからあって、客層もサラリーマンが多く、アダルトな雰囲気の店です。店内は広く150坪もあり、ゲーム台も100台以上はあるでしょう。

昔、喫茶店であったということで、長いソファやシャンデリア等が、今でも残ってます。

「清潔な環境の中で、落ちついてゲームを楽しんでいただきたい」という、佐々木店長さんのPRでした。

㊟中央2―2―27
☎022―262―5922



▲言われてみれば喫茶店の内装ですよね。



▶とても感じの良い店長さんでした。

ゲームコーナーロム

近くの大学生の根城

「店が狭いから思うように台が入れられないのが…」と、山田店長さん。でも「ハイテクを目指すよりアットホームな雰囲気を」と、楽しい雰囲気作りに熱心でした。

近くに東北大、工大、学院大などの大学が多い為、学生の根城になっています。

連絡ノートや掲示板等が、店とお客さんの間で利用され、コミュニケーションをはかるのに、大いに役立っておりました。

15坪で、テーブルは21台。全台50円。

㊟向山2―2―17
☎022―279―3775

▼おしゃれな入口。



▼店長の山田さん。





◀朝早い為、お客さんはまだ…。

ダイエーレジャーランド

小中学生から大人まで客層は厚い

ダイエーの8Fの1フロアが全部ゲームコーナーで、200坪あります。小中学生から大人まで、客層が厚く、その為子供向けの乗り物からダライアスなどの筐体物、テーブルゲーム、簡単なメダルゲーム、ピンボールと、実にバラエティーに富んでおり、ゲーム台数も200台は下らないでしょう。

「売り上げより、お客サービス本意の店」と阿部店長さん。50円コーナーにはMr・DO VSユニコーンや出世大相撲がありました。

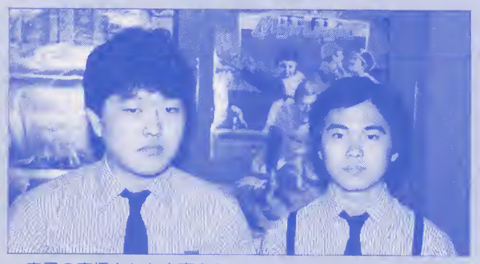
㊟中央2―3―6 ダイエー8階
☎022―221―0452

▶広々とした店です。



日乃出ベガス

うれしくなります庶民派ゲーセン



▲店員の高橋さんと古市さん。

映画館がいっしょに入っている所にある為、映画を観に帰りの客が多く、他の店とは客層が幾分違います。

「10円玉で遊べるように」と阿部店長さん。

そんなゲームを揃えた20円、30円コーナーがあり、ペンゴ、プーヤン、ポンポコなどのオールドゲームが楽しめます。

夏に使う巨大な扇風機が、超印象的でした。

㊟中央1―10―23 日乃出興業ビル3階
☎022―264―0570

▶今日は何のゲームをやろうかな。



こちら発信局

田口あゆみ



メンバーは4人、超ミニ…
but屈指のハイスコア・グループ

平塚・茅ヶ崎……ウン、あの湘南爆走族！じゃないぞ。ゲームが楽しめればいい、というだけのサークル。といいながら、ハイスコアをバンバン出しおって…この〜。

▼▼▼仲間がいるからゲームも楽し♡

みなさん、こんにちわ。風も日ざしも心地よくなってきましたネ。新しい学校、学年、クラスには慣れたかな。ゲーメスト編集部面々も、みな、こぞって一つ年をとり(あたりまえ)。けどゲームへの情熱は相変わらず少年のまんま。ほんとに、もうこの子たちったら。(あゆみお母さんより)きっと、みんなも同じだと思います。

さて巨人―中日戦の日曜日、すでに過ぎてしまった原稿〆切日も何のその、あゆみは後楽園なんぞに遊びにゆきました。(オタヤ編集長ゴメンナサイ！)

オッサンがやけに多いと思ったら競馬でした。けど、やはりここで職業意識がよみがえり、思わず1Fのゲームフロアへ入ってしまいました！　まあ、あゆみがプレイすると、他の人とスコアが2ケタか3ケタ違うけどネ。これならとみたドライブゲームも、岩にぶつかりトラックにぶつかりで…ますますニブさを自覚したのでした。えーん。悲しい。

でも、あゆみも「この悲しさをなげき合える仲間がいたら」とフト思いました。ゲームプレイヤーもきっと「この楽しさをわかち合えたら」という気持ちの者同士仲間になり、あるいはサークルという形になるんだろうなって。

もったいぶって、つい前おきが長くなってしまったけど、今日のお客様も、本当にゲームの好きな仲間が集まった、純粋な意味でのサークルなのです。ハイスコアを独占しよう、なーんて気はまるでない、ゲームが楽しめればいいなって感じの。

▼▼▼数々の障害を乗りこえ…インタビュー開始！

平塚、茅ヶ崎からはるばる神田の編集部まで来てくれたのは5人の少年&青年たち。これまた彼方の小田原在住の石井ぜんじ編集部員が大船キャロットで知り合った"友達の輪"4人が、VMT＝バリアス・マーベラス・チーム、そして1人は別のゲーム仲間の代表(サークルではナイ)という複雑さ。

だから、今回の発信局は"FROMぜんちゃんのワッ"が実は正しいのです。

エッ、よくわかんないって？　しいて共通項というと"ゲームがうますぎる"、並の腕じゃないってことは、おいおいスコアと共に紹介しましょう。

BUT、これほどまであゆみを苦しめたインタビューはありません。

午後1時、あゆみ編集部着、1時30分インタビュー開始予定、2時30分、ぜんちゃんから電話「これから藤沢をでます」。あゆみ「…！」。午後4時50分、みんなが到着。(コラコラ、時間は守らにゃー)

用意したお菓子は、すでにゲーメスト編集部のえじきと化していました。しかも、みんなの口がなかなかほ・ぐ・れ・な・い・のです。

「ゲームのスコアなんか教えて」「いえー、あんまうまくないから」「得意なゲームは？」「まあ、てきとうにー」「サークルの活動は？」「ー、べつにー」――全く、あゆみ泣かせなんだから。

▼▼▼舞台は平塚、茅ヶ崎 腕きき少年が集まって…

VMT、今のところメンバーは4人。そのレベルの高さは、神奈川県のみならず全国でも屈指。ぜひとも、みなにその存在を知ってもらいたいのです。これはもう、ぜんちゃんのお墨つき。

DAN＝西田昭典君。20歳の社会人だけど、"究極の童顔"の誉れ高いベビーフェイス。なんで会長なの？「ただ一番年くってるから」。ぜんちゃん問う。「社会人になって、ゲームはどうすんの？」。ダンちゃん「何でそんなこと聞くの、ゲームやめるわけないじゃん！」

LUM＝吉田真澄君、19歳、スッと鼻スジの通った、なかなかのN・I・C・E　BOY。最後までほぐれなかった張本人なのダ。

KRS＝来栖匠君、高2の16歳。ちょっぴりクールな素敵な少年。

ABU＝近藤丈晴君も16歳。浅黒くやけて、Gジャンがよく似合ってました！

以上4人がVMTのメンバー。そもそも、西田君が平塚のダイクマ、ファミリーランドでバイト時代に、常連だったのがこのメンバー。そして吉田君が「サークルやろうか」と持ちかけた事から話はずんで、VMTの結成。

「それって、いつだっけ」「お前の学生服見たことないから…」「じゃ高3だったっけ」。とにかく気付かないうちにVMTは生まれたのダ。ゲームがとにかく好きで腕も抜群の4人がそろったんだから、当然の成りゆきかもね。初めはHPCと命名したところ「ヘッポコ」なーんて呼ばれて、こりゃいかんと今度はカッコよくVMTに改名。

一方、残る1人のお客様は、CV＝星川竜也君19歳。笑うと目がなくなっちゃうベビーフェイス。中学生にみられちゃうから、ゲーセンにはバイクに乗らなくともヘルメットを持って入る、という奥技を使う苦労も。星川君は、GAT＝松本直樹君、BBO＝高島しんたろう君と3人でグループを結成。舞台はこちらも負けずに"茅ヶ崎ダイクマ"の屋上でした。サークル寸前のグループってとこ。

▼▼▼ゲームってお金？答えは"NO！"

友達、仲間。人口過密の東京と違って、地方でプレイする人にとってはゲーセンの少なさもさることながら、人間に関しても今ひとつ、と感じてるんじゃないかな。

実は、ぜんちゃんとVMTのメンバー、そして星川君らの出会いもともとそれがきっかけで…。大船キャロットへ出向いたのは、スコアボードに名を載せるとともに、仲間を求める気持ちも大きかった。



DANこと西田君



CCVこと星川君



ABUこと近藤君



LUMこと吉田君



KRSこと来栖君

「一人じゃつまらないし、時間もお金もかかる。この点からも、攻略法を話し合ったりする仲間がいるってのは大きな意味があるよ」

スコアボードに知らない名が載ると、やっぱり「オッ、ダレだ」と気になる。正体が判明しても声がかけにくかったりする。そんな時は「ダン（DAN）ちゃんとずい分長いこと店のノートで話してたな」とぜんちゃんは交換日記作戦で攻略。そのクセ、会っても知らん顔してた、っていうから相当のテレ屋さん。

「それにみんな貧乏だからね。ゲームって金つぎこむほどうまくなるでしょ。でも俺たちあんまりお金ないから、代わりに討論して攻略法を考えたんだ」

実際、ドライブゲームはお金がないとできない＝うまくならない、という悪循環がなきにしもあらず。だから、例えばアウトランやル・マン24がうまい人は地方にあまりいない。とぜんちゃんも分析。なんだかスッキリしないネ。でもVMTにおいては、貧乏など関係ない、チームワークと知恵で克服しちゃう。そして続々とハイスコアをだしちゃう。

▼▼▼ アレックスキッドを "ノーミスでクリア"

「うまいのに、地方で、スコアボードなんか未発達のところでやってると、結局出てこないし、せっかくの腕がもったいない」とまたまたぜんちゃんの地方ゲーム論。

いったい、どれだけのスコア？

「俺うまくねーよ」「そんなたいしたことないよ」。こういって、みなあゆみを困せるんだから！　でも、ボソッと近藤君「アレックスキッドをノーミスで最後まで」。編集部「オーッ」。おたちゃん「今まで聞いたことないよ」。信じられないでしょ。（どーやったら、そんなことできんだよーと一同叫ぶ。）

とにかくぜひとも紹介させて。

西田君はワンダーボーイをノーミスで最後まで、ラスタンサーガをクリア、ロードランナーは趣味、というヨユウ。今はスーパークイックスにこっているそうな。しかしオドロキ。

吉田君はダーウィン4078が730万、コントラ700万、バルガスはエンドレス、etc。シューティングゲームが好き。

来栖君はリブルラブル40面を140万で、ワンダーモモはクリア。ナムコとキャラクターものが好き。

近藤君は前述の驚異の記録の他に、奇々怪々1000万、サイキック5が1300万、ワンダーモモ33万。「キャラクターもの好きだし、パターンゲームいいし、シューティングも得意です」。結局全部うまいのである。

星川君はファイナライザー600万、今こってるサイコ・ソルジャー176万、忍者プリンセス130～150万。やはりキャラクターものが好き。しかも女の子じゃなきゃダメ、とワガママな奴！　サイコ・ソルジャーもアテナちゃんカワイイしネ。「いや、あれは最終面が見たいから…」と本人は苦しいフォローです！

松本君はローリングサンダー95万。ハイスコアをだすと感動して、手がふるえて字が書けないんだって。一所懸命の証拠！

高島君はピットフォール150余万。

みんなの重い口から、やっとこ聞きだしたのは、ざっと以上だけど、まだまだ他にもすごいスコアがありそう。

神奈川で1・2位をあらそうどころか、得意なゲームだったら全国1・2位を争う高いレベルを持つ、平塚、茅ヶ崎両地域から、ぜひとも全国へとびだしてほしいスーパープレイヤーたち。もっとも当人たちは、メジャーになろうとかスコアを自慢しようなんて欲は皆無。今日だって、ぜんちゃんが「編集部の名プレイヤーのプレイを見せてあげる」という約束をエサにやっと連れだしたという…。西田君は「いえー、あゆみさんに会いに来たんですよ」と泣かせるフォロー。グスッ。何ていい人！

▼▼▼ ルパン3世から 最新ゲームミュージックまで

ゲーム歴はみな相当古く、年季が入ってる。吉田君「小6からカメレオンアーミーとかオズマオーズとか」。来栖君「小3からルパン3世を」。近藤君「小2のインベーダーから」。星川君「ディグダグとかアルペンスキーとか」となつかしい名前に、もりあがりました。

西田君に至ってはノートにゲーム日記をつけ続け、そのゲーム数何と600！（実は、そのノート〈現物〉は小田原への帰り道に見せてもらった。何で取材の時に見せなかったのと聞いたら「だって恥ずかしいじゃん」だって…ぜんじ談）

ゲーム音楽の方面も結構興味ありで、マシンにウォークマンをひっつけて録音した涙ぐましい経験を持つ近藤君から、店長とお友達になって台をあけてもらい録音しちゃう本格派の星川君まで。みなゲームをトータルに楽しんでるみたい。特に源平討魔伝はオススメだって。

▼▼▼ お疲れさまーのあとは "当然ゲーセン直行"

会長から一言「いやー・まあー本当にゲームだけのサークルですから」これからも、今までどうりゲームを楽しんでゆくグループとして続けてゆく。星川君らは「ぜひサークルをつくりたいのだけど、今いち気合いの入ってる人が集まらなくって…」。我こそは…という読者、いかがですかな。

取材後、さっそくみな、ぜんちゃんと共にゲーセンへと消えたのでした。

神奈川征覇の次は、ターゲットは東京かしら。

「いやーまあ、うまくないし、ホント楽しむだけですよ」のワリには昼食代もゲームにつぎこんで、おなかをすかせながらプレイに熱中したり、この分だとどこまでスコアがのびることやら…今、注目度抜群のメンバー達。今日はお疲れさまでした。

編集部って結構乱れてるでしょ。「いえ、俺の部屋よりきれいですよ」まーたまた泣かせるフォロー。いつまでも心に残る、ほんとに素敵なヤングメン。



みんなー、照れていないで何か言ってよ。

JOE山田のWe Love VGM!（ビデオ・ゲーム・ミュージック） 10

取材報告

ゲーム場で録音するのは……○か×か？それとも…

PART 1 Mr. TAKASHIからの手紙

先日、とても腹の立つ出来事があったので聞いてください。
僕と友人、3人とで、大阪の梅田にある○×店へ行った。
そこで、△△のVGMの録音をしようとしたら、店員が、
「録音しちゃダメだよ」
と、僕に言った。

なぜダメかときくと、
「著作権法に触れるから、法律違反だよ」
と、言った。
そこで、僕は、
「録音したテープを、売るわけじゃないんですけど」
と、言ったが、それでもダメだと言われた。

なんてしつこい店員なんだ！
その日は結局、他の店で録音したが、そこでは何も言われなかった。
もちろん、今まで録音したゲーセンでは、何も言われたことはなかった。

しかし、○×店ではダメだった。
そこで、お聞きしたいのですが、VGMを録音するには、「法律違反」なのでしょうか。それとも、ここの店員の勝手な判断なのでしょうか。
とにかく、VGMマニアとしては、とても腹の立つ出来事でした。

一見なんてことはないようなお便りだったけど、何回も読んでいるうちに、
「こ、こいつは…」
というような内容だと気付いたんだ。だって、素晴らしいVGMだったら、個人的に録音して持っていたいと思うのが普通だと思うし、実際に録音した（させてもらった）経験のある人って、結構いるんじゃないかと思う。それが著作権法という法律にふれるとなれば…。確かに、いい加減にしておいちゃいけない、と思った。
今まで、私たちゲーマーもそうなんだけど、ゲームメーカーサイドでも、VGMの生録などに関しては、あんまり気を使っていなかった様子なんだよね。
でも、それじゃいけないんじゃない、ということで、さっそくメーカーを中心に取材してみたので報告しよう。

PART 2 まずメーカーの意見を

取材方法は、まずMr. TAKASHIの手紙の内容をメーカーにご紹介し、それに対する回答という形で、文書でご返事をいただいた。
さっそく紹介しよう。
まずは、あのCARROTをもつナムコの意見。

ナムコの意見

——現在、VGMの録音に関して、総ての直営店で統一した対応はなされていませんので、○×店での対応は、お店なりの判断があってのことだと思います。
彼は他の店ではVGMを録音されているようですが、厳密に言えば、VGMの録音は、著作権法に触れることなのです。
ゲームソフトは、VGMを含めて、制作した会社の著作物であり、許可なく複製利用できません。
彼の言うように、「売らなければ良いし」、ということではないのです。
しかし、彼のようにVGMをぜひ録音したいという方が多いのも事実であり、お店として、そういったお客様に目をつぶっている場合もあるかと思いますが、それを当然と考えるのは間違っていると思います。
また、各雑誌に掲載されている楽譜やGMのプログラムは、正規のルートでナムコが許可したものです。何ら問題はありません。
どうしても録音したいという場合は、お店の人と良く相談の上で、許可を得てから録音するようにしてください。（心が通じるとよいですね。）——ナムコ広報課

ウーン、なるほどねぇー。
ではもう一つ、ゲームが絶好調のタイトーの意見も、あげてみよう。

タイトーの意見

——タイトーの直営店、フランチャイズ店においては、個人で楽しむ、という方に限り、タイトーのオリジナルゲームのタイトーオリジナル曲に限り録音はOKです。
ただしコーナーの店員に、必らず事前に許可を取り、住所・氏名



今や、ゲームと切って切れないものとなった音楽。
ゲームをするとBGMが流れてくる。すると、いっそうゲームの世界に入り込め、テーマに触れることができる。
ゲーマーとしては、家に帰っても、その世界に入りたいと思うのは、至極当然だと思う。
最近はBGMとしてだけでなくVGMとして完成された曲、魅力的な曲が増えてきたのも事実で、それがゲームを愛する私たちの心をとらえている訳だ。
そんな折、一通のお便りが舞い込んできた。

と、「個人で楽しむために録音させて下さい」と書いた文書を提出しなくてはなりません。
又、タイトーオリジナルゲームでも第三者が作った曲と他社製ゲームのすべての曲については、タイトーとして法律上許可する権利がありませんので禁止となります。

――タイトー経営企画課

というように、分かりやすく解答して下さった。
また、セガにも取材を申しこんだのですが、あまりVGMの録音に関しては、最近まで気を使っていなかったらしく、現在、社内で検討中。近いうちに統一見解を出す、と約束してくださったので、お知らせがあったら報告するね。
じゃあ、ここらへんで、話を整理してみよう。

PART 3 法律的には

著作権法という法律によって、ゲームソフト（VGMも含む）はそれを製作した会社の著作権物、つまり大切な財産として認められているんだよ。だから、その会社（著作権者）の許可を得ないで複製利用することはできないんだ。
法律だから、この定められたことを破ると法律違反ということになって、著作権者から訴えられると、責任を問われることになるんだ。ちょっと固苦しくなったけど法律だからね。
ただし、著作権法第30条では、個人で楽しむ為にのみ音楽を録音することは〝私的使用の為の複製〟として認めているんだ。
これは具体的にどういうことかと言えば、例えば、君がアルファレコードの〝セガ・ゲーム・ミュージックVOL．2〟を買って、そこからテープにダビングし、それを自分（の家）の車のカーステにセットしてドライブしながらファンタジーゾーンのVGMを楽しむという場合。これは〝私的使用の為の複製〟として認められているんだ。
ゲーム場でのVGMの録音の場合、この〝私的使用の為の録音〟として認められるか、というと非常に疑問だ。（まだ判例がでていないから断定はできないけど。）
もし万一、ゲーム場での録音が〝私的使用の為の複製〟として、（裁判等で）認められても、録音が当然のこととして認められるかといえばそうとは言えない。
ゲーム場では、著作権者であるメーカーの代行者（ゲーム場の管理者）が営業上、例えば他のお客の迷惑になる、などと考えたりして、録音禁止の指示をすることもできるのだ。録音させる・させないは当事者同士（ゲーム場の管理者とVGMを録音させてもらいたいという人）の問題ということで録音を当然の権利として主張することはできない、と考えるべきだと思う。
と、まあ固くなってしまったけど、法律的には以上の通りだ。

PART 4 大切な誠意とコミュニケーション

法律的には前に言った通りだけど、じゃ実際にはどうかというとメーカーとお店によって、対応の仕方は微妙に違ってくる。
ご回答をいただいた二つの会社にうち、ナムコはまず、ゲーム場でのVGMの録音は著作権法に触れるとしたうえで、ナムコ直営店の中で録音したい場合は許可を得てからにしてほしい、と言っている。ただし、録音は当然の権利として主張できるものではなく、あくまでも許可・不許可の判断・権利はメーカーとお店の側にあるのだから、そこのところを誤解しないようにと言っている。
次に、タイトーであるが、こちらは著作権法上の権利についての見解は、ナムコの考え方と同一と言っていいけれど、対応はタイトー独自の方針を打ち出している。
タイトーの直営店及フランチャイズ店においては、タイトーのオリジナルゲームのタイトーオリジナル曲に限りOK、ということで、おおっ、と喜びの声をあげている人も多いと思うけど、いくつかの厳しい条件がつけられているので、前にご紹介した部分をよく読んでいただきたいのだ。

PART 5 メーカーが心配していること

ゲームを楽しむ人がふえ、またVGMの良さ・魅力を認める人がどんどんふえていくことは、どこのメーカーでもゲーム場でも望んでいることだ。
VGMの録音を条件付きで認めたタイトーの真意もそこにある。このことで、ゲーム場が活性化しゲーム人口の増大に役立てば、それはいいことだ、という考え方がある訳だ。
同時に、いくつかの不安を、タイトーが抱いているということもここではっきりと明記しておこう。
第一に、許可がおりたということで、一部のマニアが録音をひんぱんに行なうようになること。ついには、日常的に他人のためにダビングしたり、ビジネスのように値段をつけて売ったりすること。
これは、明らかに著作権法違反の犯罪になる。つまり、メーカーの好意とゲーム場活性化の善意が悪用されるという結果を、タイトーはもっとも恐れているのだ。
第二に、ゲーム場の立場・都合をよく考えて行動できるかどうかということ。ゲーム場もシビアな商売をしているんだから、ゲーマーが自分の都合だけを優先させて行動しては困るということなんだ。
それらの点をよーく理解して、行動していただきたい。
約束事は約束事として、しっかりと守って行動しないと…約束を破れば、せっかくの約束事は取り消しとなってしまう。
みなさん、楽しみを長く、深く味わうためには、ルールとマナーを守ることが必要なんだ、と理解して下さい。
あ、それから、ゲーム場での録音は、収録の条件からいっても収録技術からいっても、完全なものとは程遠いものだということは当然。VGMを音楽として正確に、もっとも良い形で聞くためには、市販のVGMレコード、CD、カセットテープなどを買うことね。これ常識。
では、またネ。

●ダライアス開発者ワイド座談会

ダライアスこれが7つの秘密だ!

構成　石井ぜんじ

出席者
タイトーダライアス開発スタッフ
◆企画　AKRさん
◆ソフト　Z17さん
◆キャラクター　JUNさん
◆デザイン　H・Nさん
◆サウンド　OGRさん
◆サウンド　Y・Tさん
◆いつもお世話になっている
中村係長さん
ゲーメスト編集部
◆師匠ことZNJ
◆ダライアス狂ことZEP
◆隕石ことT・M

驚異の3画面はどこからきたか？①

ZNJ　さっそくですが、どのようにして、あの3画面のつながった筐体というアイデアが出てきたのですか？

中村係長　モニターを2つハーフミラーを使ってつなげるという技術は、前から持っておったんです。昔のゲームでいうと、ワイバーンFOなんかがそうですね。あれを応用して、テレビ画面を3つ切れ目なくつなげることが可能なはずだということで、やってみようということになったんです。

まあ、先にメカの方がありまして、その後に、切れ目なく3画面つながった場合に、どのようなゲームがいいかということになったんです。

AKR　始めはモニターを縦に3つつなげるとか、縦長の筐体を作るとかも考えたんですが、人間の目がそもそも2つ横につながっているので、シネラマスコープというんですか、視覚的に横長のほうが効果が高いだろうと考えました。



どうしてボスが魚なの？②

ZNJ　魚の戦艦というアイデアはどこから来たんですか？

AKR　思いついたのはぼくでして、面の終わりに戦艦が出てくるシューティングゲームというのは以前から考えていたんですが、3画面でやるということになってから、突然ひらめきました。機械ものはかなり使われているし、魚だったらおもしろいものになるのではないかと思いまして…。

JUN　私はキャラクターデザインということでやっていたんですが、メカとかを描いてみて、こんな感じでいったらどうかということで決まったんです。

AKR　始めは26種類戦艦が出てくるということになっていて、一応全部キャラクターデザインはしたんです。中にはエンゼルフィッシュとか、ウツボとか、その他とんでもないキャラクターもいたんですが、まあ、時間的な問題もありまして、11種類になったわけなんです。

見せて下さーいボツキャラ③

ZEP　AMショーの時点では今はないサメとかエイとかがありましたが…。

AKR　そうですね。あれも、見てくれが悪いということで、ビックラジャーンヌとかタイガーシャークとかはやめました。

Z17　確か、まだロムの中には眠っているはずですよ。今の2つは。

H・N　確か、ポスター等は私なんかが描いてるヒマがないということで、外注に回したんですが、その時に変更で没キャラになったアンモナイトやミノカサゴなんかがのってしまっているんですよね。色もあんなもんですよ。

ZEP　オット、そうすると、表に現われていたんですね。

AKR　当時はグリーンコロナタスなんかがB面で出てくるような感じだったんですよ。

ZEP　「あれ」がですか!?

Z17　当時は弱かったですよ。Wゾーンに出すと決めた後でも、ただ単に前に弾を出すだけだったんですが、ゲームの下手な私でもクリアできてしまったんで、これはまずいと思って独断で変えてしまいました。

AKR　くじらは一番強くしようと思って作ったんですが、オトシゴがあれほど強くなっていたとは思いませんでしたね。

サウンドが良いからプレイしたい④

T・M　今度はサウンドについてお聞きしたいんですけれど…。

ZEP　あの、ボディソニックというアイデアはどこから出てきたんですか？

Y・T　ボディソニックという

のは、どっから来たんでしょうね。昔からあったんですけど。昔から何かあるごとに考えていたんです。F1のレーザーグランプリなんかも、ボディソニックをつけようというので、直前までやろうとしていたんですが、結局やめました。ボディソニックという付加価置をつけて、コストの問題とか総合的に考えてどうかと判断するんですよ。

ダライアスという対象があって初めていろんな事を一挙にやってみようかということになったんです。昔と違って、かなり若い人の力が増しまして、若い人達がチームリーダーになってできるようになったので、ある程度やりたいことができるようになったんです。

ただやりたいだけじゃだめですけどね。ちゃんと理由があれば。

ZNJ　ボスの音楽などは、ピッタリ戦艦にあったいい音楽だと思うんですが…。

OGR　私が一応作曲は担当しました。ボスの音楽は7曲なんですが、先に音楽を7曲、できるだけ雰囲気の違うものを作っておいたんです。それでボスに合わせて、この曲が合いそうだと後からあてはめていったんです。

ZEP　どんな曲が自分では一番好きですか。読者に聞いたのでは、山岳地帯がいいという意見が一番多かったんですが。

OGR　私はバンアレン地帯が好きですねえ…。

ZNJ　そういえば、バンアレン地帯の隕石が降りそそいでくる面も印象的でした。

AKR　そうですか!?　昔から隕石が出てくるというパターンは多くて、サラマンダとかも出てますよね。そういえば、始めの頃はあれは隕石らしからぬキャラクターで、チキンナゲットが降ってくるみたいだったんです。(爆笑)これじゃあどうしようもないってことで、今のキャラクターになっていったんです。

キャラクターの名前は目の前に来た人 ⑤

T・M　キャラクターの名前が変わっていますね。

AKR　気がつかれた人も多いと思うんですけれど、あれは人の名前がさかさまになっています。地上・空中のキャラクター50種類のうち、空中物等は薬品名でつけたんです。マグネシウムでネシウムとか、ホルム、ロロキン等みんなそうです。

しかし、半分くらいでネタが尽きまして、(爆笑)これ以上はムリだろうということで、たまたま企画会議に出ていた人の名前をさかさまにしてつけたんです。それでも、できるだけわからないようにZ17とかつけたんですが、ベンサーなどはまだいいとして、ワガターキとかニータササなんてのは、さすがにわかってしまいますね。

ZEP　でも、ティアットとプロコがTAITO CORPのさかさまだということは読者は意外に気がつかなかったようですよ。

AKR　そうですか。とにかく、キャラクターの名前は一応つけておかないと、ダライアスのプロジェクトは大人数で、しかもキャラクターの数も多いんで、呼び名がないと困るんですよ。

OGR　でも、私なんかはないんですよ。(爆笑)

Y・T　ぼくの名前もついてないですね。

AKR　まあ、それはサウンドの方なんかは後から参加してもらったんで、初期からたずさわっていた人達の名前が多いんです。かなりいいかげんですよ。

苦労のベスト1は「時間がない」⑥

T・M　これだけ大人数のプロジェクトとなると、いろいろと苦労なさった点もあると思いますが…。



●メタルにはちょっと…
H・Nさん

●バンアレン地帯が好き。
OGRさん

●ボディソニックというのは、
Y・Tさん

OGR　私なんかは、いろいろかけもちでやっているので、音を作る時に乗ってきた所でスパッと寸断されるんですよ。そうすると後でまた、気持ちを盛り上げていってやらなければいけないでしょう。それがいやでしたね。

Z17　私も初めは別のプロジェクトに参加していたんですが、人手が足りないということで駆り出されたんです。

AKR　私は初めのころマップとか、パワーアップとか1人でやっていたので大変でした。当時パワーアップの変更とかがありまして。実は、アームは途中で味方護衛機がつくようになっていたんです。それは見てくれが悪いということでとりやめになったんです。

T・M　あれだけの数多くのキャラクターは、何人のチームで制作したか?

JUN　本当に多くの人数でやりました。一体のキャラクターはボスで10日位かかりましたから…。キングフォスルが、一番多くの人の手がかかってますよ。あまりにも多くの人たちの手で制作されてゆくものですから、キャラクターのイメージを統一するのに苦労しました。

T・M　ゲーメスト4月号で紹介されたJUNさんの「ダライアス・ストーリー」は、読者の皆さんに大好評でしたよ。

中村係長　実はあれは、ダライアスの宣伝に使おうと考え、JUNにそれとなく暗示をかけておいたんですよ。イラストは出来上がったんですが、やはり時間がなくなってしまって…。

T・M　それでゲーメストで大公開ということになった訳ですね。制作にどの位時間がかかりましたか?

JUN　正月休みが全部つぶれました。(爆笑)

ZNJ　ロゴ作りでは、何かありましたか?

H・N　企画からメタル文字を使ったロゴという要求だったので、メタルにはちょっと考えさせられました。それでも割とすんなりと一週間位でまとまったかな。空と海が反射しているようにしてみました。

いつ出るか!? ダライアスII ⑦

ZNJ　それでは最後に、ダライアスの第2弾についてお聞きしたいんですが。

中村係長　それは早急にやりたいです。しかし、普通のゲームと較べると3倍の大きさですし、キャラクターの数も3倍、ソフトも3倍、従って作る時間も3倍になってしまうんです。実際にダライアスも時間かかってますし。

ZNJ　実際に企画はもうあるんですか?(とさらに追及する)

AKR　言っていいんですか!?　一応もう企画はあります。でも、これはダライアスとは全然違ったものになると思います。ストーリー的にはつながりのない、別の世界のゲームになると思いますよ。

中村係長　営業の方からは夏休みに間に合わせろとかいわれているんですが、それはさすがに無理ですね。まだ全然これからなので、来年の正月あたりにどうかと思っています。それまでにも、ダライアスのバージョンを変えたものを出そうと思っているんですが、これもどうなるかちょっとわかりません。

T・M　本日はお忙しい所をどうもありがとうございました。

さて、こんな感じで幕を閉じたダライアスの座談会だが、ボツになった戦艦をぜひ見たいとプレイヤーが熱望すれば、もしかするとダライアスの新たな戦艦が出現する、別のバージョンが出るかも!?　さあみんなもラブ・コールを送るしかない!!

誌上匿名うちあけ話

【第三話】ゲームセンターもつらいよ

売れないゲームなんて…ホカ弁のテーブルだよ

メーカーさん聞いて下さい



作 野村流紋

さて、現在のゲーム界、「ゲームの寿命が短い」とか「印象がうすい」とかよく言われています。

私も本当にそうだと思います。二三の例外を除いては、印象の薄いゲームが多いですね。

なぜでしょうか。

そんなある日、神奈川県内の某ゲームセンターに行ったのです。その時の目撃シーンと若い店長さんのやり場のない怒りの声をお伝えしましょう。

ホカ弁ゲーム

その日は日曜日で、天気もよく、お客さんもそこそこの入り。私もゲームをしていたんですが、昼少し前に、そのお店の常連が4人程やってきました。近所の弁当屋さんから買ったらしいホカ弁を持ってね。

彼らは店長さんに「どこで食べていい？」って聞いてるんですよね。店長さんは「そこならいいよ」って、一台の筐体を指さしたんです。

そしたら彼ら、申訳なさそうな顔をして、

「○○○じゃないか、まだニューゲームなのにホカ弁の台になっていいのかな？」

なんて話しながら、結局はホカ弁を平らげましたけど…。

それで、私、彼等が弁当を食べ終って他の台に移ってから、顔なじみの店長に聞いてみたんです。

「店長さん、ホカ弁のテーブルになったゲーム、だめなの？　まだ1ヵ月もたってないじゃない？」

店長さんが言うには――

「そうだよ。まだ1ヵ月にならないのに…全然客がつかないんだよ。腹が立ってネ。だって、客のつかないゲーム機なんて、ただの場所ふさぎだし、せいぜいホカ弁のテーブル位にしかならないよ」

売ればそれまで？

腹の虫がだんだん暴れ出してきたらしく、店長はこう言うんですね。

「ゲームメーカーは、ゲームをつくって売るまでは努力するよね。でもね、ゲームセンターに売ってしまった後は、全く知らん顔なんですよ。

ニューゲームなのに、インカムが上がらなくとも、全然お客がつかなくても、知らん顔ですよ。メーカーはゲームを出荷した後は、店側で売る努力をしろ！　それに買ったのは自分でしょ、という態度。

そりゃあ、売り上げの悪い機種を仕入れた方が悪いと言われればそれまでだけど…」

この店の店長さんは、若くてバリバリと実によく働く。ニューゲームだって、入荷してくる前から〝近日中に○○○が入荷！〟と手描きのポスターを作ったり、〝新製品〟のPOPを作ったり、またニューゲームは誰にでも見えるように入口の近くに設置するとか、ポスターをはるとか、実によく働く。

ユーザーへのPRが足りないよ

「店長さんは努力されてるじゃないですか」

と私が言うと、店長さんはこう言うんです。

「店側として、できるだけの努力はしているつもりだけど限界はありますよ。それぞれのゲームの産みの親のメーカーには、もっと努力してほしいんだけど…。

実際、ゲームメーカーはゲームセンターに来るお客さんのことは考えてないみたいですよ。本当なら店に来るお客に、プレイしてくれるお客に一番PRをしなければならないのは、メーカーのはずでしょ。ところが、何もしないんですね。知らせる必要がないと思っているみたいね。メーカーはゲームセンターに売ってしまえば、終った終った。あとはまかせた。せいぜいガンバレヨっていう態度！」

店長の口調はますます鋭くなって――

「でもネ、これはおかしいと思わない？　ボクもちょっと他の業界にいたんだけど、自分のとこで作ったものが、小売店のとこまで行けばいい、消費者の手には渡らなくてもいい、って澄ましているメーカーって、ないと思うよ。

お酒だって、しょう油だって、ミソだって、洋服だって、冷蔵庫だって、本だって、みんな消費者の手にわたるように、ユーザーに向けて、メーカーがいろいろ努力するでしょ。商品の特長・性能を宣伝したり、小売店には販売のヘルプをしたり…。

ゲームだって、メーカーがもっと努力して、お客さんに遊んでもらえるようにすべきだと思うよ。

お客さんに遊んでももらえず、売り上げもあげられず、返品もできないゲームなんてホカ弁の台にしかならないよ」

印象が薄い、ゲームの寿命が短いというだけでなく、ホカ弁の台にしかならないゲームを作ったメーカーに聞いてもらいたいお話。

今回はここまで。

えーとそれから本文は一応フィクションなので、実在の団体、事件などとはたてまえの上、無関係ということになってます。

ゲーメスト アイランド

なんだ――――ゾ！と

構成　御旅屋喜久
助っ人　Ⓣこと TM

今月のボツはいやだっ!!

常連第一だからって勝手にハイスコア書きかえるなって!!

みなさん 聞いて下さい。オレの家の近くにあるゲーセン（メーカー直営）は、まるっきり人権を無視した、とんでもないゲーセンなんだ!!

それはとゆーと、そこの店長は勝手にハイスコアを書きかえるんだ！

ある日、オレの得意なゲームが来たので、ハイスコアを出し、どうどうと自分の名前を書いた。それから、オレが行くたび、ハイスコアボードのオレの名はきちんと書いてあった。

しかし だ！　某雑誌にその店はハイスコアを送っていたので、オレの名がのってるなー、と胸をドキドキさせながら見てみると、そこには、オレの名じゃなく、その店の常連、Yになっていた。もちろんYの点よりオレの点がはるかに上だしそのゲームが来た日以来、オレがハイスコアを出していたのだ。

このことを友人に話したところ、そこの店長は記録を常連のに書き直して出すのだそうだ。（ちなみに友人Tもそのギセイになったという。）

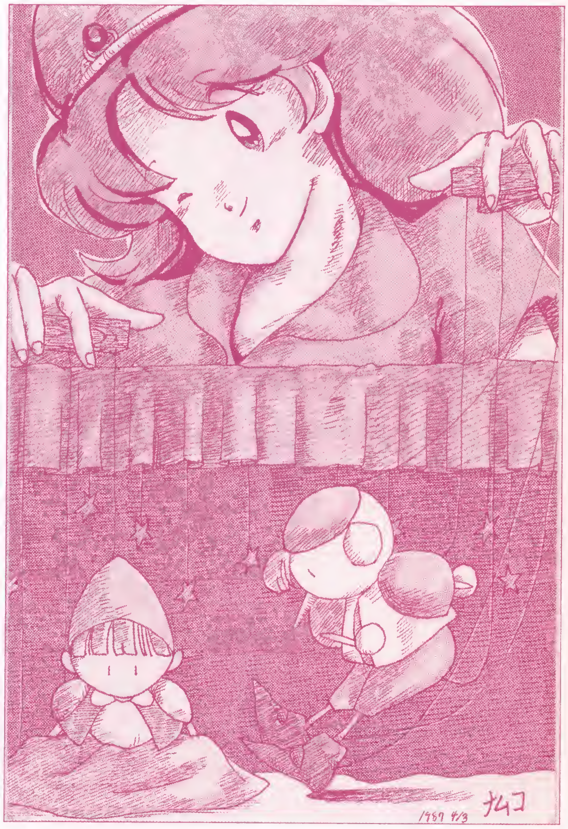
オレ は腹がたって腹がたって、絶対のせてやると思って、記録を執念でのばした。そしたら、いつの間にか常連（ということ）になったらしく、店長がなれなれしく話しかけてきた。

だが、オレは無視した。そしてゲーメスト3月号に、オレの名がのった。

この時以来、オレは過去のことは水に流そうと思った。

（甘いかな？）

（長崎県　ひで坊）



▶（青森県　しばた君）★あやつり人形のピノとアチャ。とってもカワイイよ。カードあたりだね。



◀（東京都　K²君）
★神の池のお姉さまは色っぽいのダ♡でも何故景清がいるんだろ？

ちょいと君の学校でもどう？

や っ、やったぜい、ぜい、ぜい……。

なーんと、うちの学校では〝そーじ〟の時に、VGMが流れるんです。

ただ私が生徒会実行委員会の人間なので、視聴覚委員にちょいとやってもらってるんです。

今まで流したのは「アウトラン」「スペースハリアー」

●●●●●●●●●●●●●●

他数曲です。知ってる人は喜んでいますが、知らない人は…「何これ!!」と言ってます。

さあ、皆さんも生徒会に入るか会長になって、VGMを世の中に広めようぜ!!

（福岡県　BON）

★甘くカラく、ショッパイのが青春なのだ。

Ⓣ

ゲームはバクハツダっ!!

女性だから先生だからゲームをしない…なんて偏見さ面白ければ誰だってゲームをするさ

先生!あなたは何でゲーセンに!?

☆某日、僕は受験生の身でありながら、ゲーセンで奇々怪界をしていたのです。すると、何となんと、それが美術の先生（若い）に見つかってしまったんです。

おかげで小夜ちゃんは、やまんば（おいおい、山婆と書いて〝サンバ〟と読むんだよ…㊗）にみーんな殺られるし、せんせーには「ゲームなんてやってて面白いか?」などと小言を言われるし、もう最悪でした。

…とまぁ、ここまでは良い（あまり良くないけど）のだけれど、忘れもしない、その次の週の土曜日のこと!!

塾の帰りにゲーセンに寄ったら、なんとそのせんせーがWEC LE MAN24をプレイしてるではあーりませんか!!

で、何故ゲーセンにいるのか聞くと、「だって、ゲームが面白いからだもーん」とあっさり言われてしまった。ちくしょー、自分勝手なせんせーなんて、せんせーなんて…でぇっきれぇだぁぁ——。

（大阪府　魔法のプリンセスワンダーモモ君）

★君たちの若い美術の先生、しゃれてんじゃない。魅力あるよ。今度ゲーセンであったら、ダライアスでも教えてやったら。ついでに、ゲーメストも買ってもらってネ。

女性パワーをなめたらいかんぜよ!

☆いやあ、おどろきました。何かって、あるデパートのゲームコーナーでサラマンダをしていた女の子!! まったくムダのない動きで、軽く何周かしてしもーた。

それに、あるバッティングセンターに行ったら、女の子2人で「ダライアス」をキャイキャイ言いながら、A—C—F—J—N—S—Xと1人は行き、もう1人もJまで行っ

あったらいいな＝怖いシリーズ

☆アウトランの完全回転式タイプ

☆ダライアスの360度フルスクリーン

☆バブルボブルのパスワード用レバー&ボタン

☆ダンクショットのラフプレイあり

☆麻雀ゲームの天和ばっかり

☆ファンタジーゾーンのB—G BURN

☆LOCK—ONの3Dタイプ

☆ゼビウスの上下左右スクロール

正しく答えよ

これは、あなたがどれほど「この世界」にハマッているかを調べるテストです。マル、バツで答え、マル×4点があなたの点数です。

それではGO!

①VGMのレコードを4枚以上もっている。

②PSGとFM音源を聞き分けられる。

③事あるごとに「必殺!!旋風剣!!」とか「Welcome to the fantasy zone. Get ready!」とか場所を選ばず叫ぶ。

④筐体を買った後、家までもち帰る方法を真剣に検討したことがある。

⑤平景清のことを、さりげなく歴史の先生に質問したことがある。

⑥キャロットに下敷きを買いに行って、ついつい2回ゲームをしてしまう。

⑦横断歩道の信号スイッチを反射的に連打してしまう。

⑧ファ○コンのカセットを買うより、ゲーセンでダラ銭使った方が得だと思う。

⑨ゲーメストを買う金があったらゲームをするので、立ち読みですます。

⑩ギャラリーがいても、キンチョーせずにプレイを進められる。（うらやましい）

⑪プレイ中でもVGMを1和音ものがさず聞きとれる。（これまたうらやましい）

⑫ツインビー、沙羅曼蛇で決して2人同時プレイはしない。（賢明である）

⑬「バブルシステム」という言葉を本で見受け、その実体について考えてたら、夜も眠れなくなったことがある。

⑭トラックボールのしくみについて本気で悩み、夜も眠れなくなったことがある。

⑮ゲームメーカーへ就職するにはどうしたらよいか考えあぐね、夜も眠れなくなった。（こればっかしや…）

⑯アテナ、ファ○コン版の広告を見て、怒り狂ったことがある。（SNKさん、ゴメンナサイ!!）

⑰連射がしやすいように、右手親指と人さし指のツメをのばしている。

⑱沙羅曼蛇のストーリーに「ロード・ブリティッシュ」という名前をみつけ、腰をぬかした。

⑲エイズ以外に自分の最も恐れている病気(?)は、けんしょう炎と視力低下である。

⑳こすりのあとがついているコンパネを見ていると、悲しい気分になってくる。

㉑スカスカボタン、ヒョロヒョロレバーの台にあたると世間に対し、怒りがこみあげてくる。

㉒ゲーム以外、ほとんど他に大口の金の使いみちが思いうかばない。

㉓古本屋で『ゲームセンターあらし』をさがしたことがある。

㉔すでに伝説となった『デイグダグ豆本』の仕掛人が誰か知っている。

㉕将来、ゲーム雑誌の編集者になりたい。

ゲーマー度ちぇっく!!

——高ければハハが泣きます

さて、あなたは何点?

0〜24点の人：よかったですね、あなたは幸せな人です。何も考えずに、ほどほどにゲームを楽しみましょう。普通のオトナになれます。

25〜49点の人：健全なゲームファンですね。そうですよ、ゲームは楽しけりゃそれでいいんですよ。ちっとも悪いことじゃありません。胸をはって町を歩きなさい。学校でいやなことがあったら、ゲーセンへ行きなさい。

50〜74点の人：はっきり言いますと、あなたはマニアです。3日間レバーを握らないと、手がふるえるでしょう。あなたの将来はこのままでは、進学や就職はおろか、結婚さえままなりません。が、毎日リハビリをかかさず、日々精進すれば、社会復帰は望めます。努力するあなたを、神様はきっとお見捨てにならないでしょう。

75〜100点の人：アーケードゲームばかりでなく、ファ○コン、パソコンゲームにまで通じてしまっているあなた。首まで泥沼にはまっています。あなたはゲームセンターあらしです。やったね! すぐ鉄ゴウシのある病院へ行こう。

（北海道　のーりん1号君）

★ありがとう。共通一次の問題より合理的です。さっそくゲーメスト編集部でもテストします。でも、病院行き続出で、ゲーメスト出せなくなるかも。カードあたり。

こちら こだわり派

ていたではないか!!
何か最近、女の子がゲームするのが多くなっているんではないかなぁ。
しかし、あの小さい手でかるーくクリアされると、自分がなさけなくて…。
（静岡県　がんばりまぁす君）

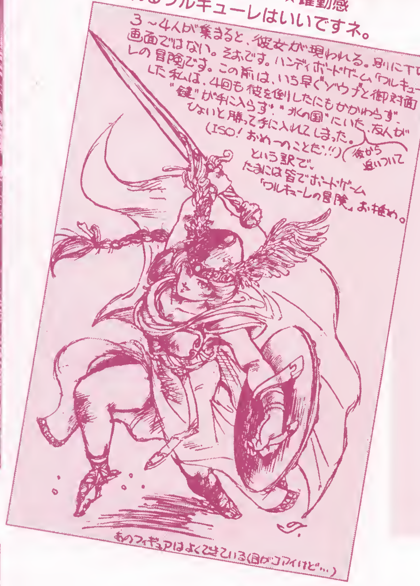
★最近は女性読者の方からのお便りも多く、中には「スペースハリアー1コインクリアしました」とか「ダライアス2人プレイで全コースクリアしましたよ」という強者もいるんですよ。男性ゲーマー諸君!! 女の子だからって、なめたらいかんぜよ!!

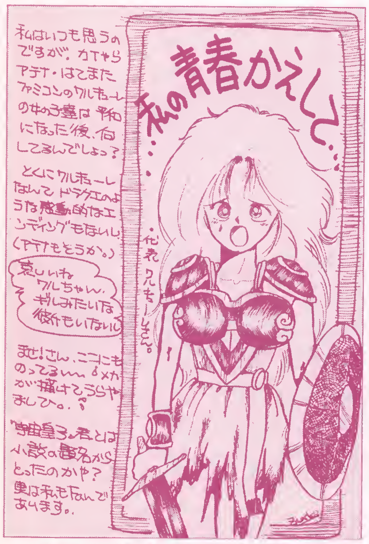
☆スペースハリアーのリアルGタイプ
☆リブルラブルのレバー3つ
☆源平討魔伝のビームサーベル
☆サイドアームズの無敵時間無し
☆ハングオンの排気ガス付き
☆リベンジ・オブ・モアイの商品化
…しかし、実際にこんなの出したら、えらいことですね。
ハッハッハッ。
（神奈川県　大槻潮君）

★想像、夢の世界。でも、そこから素晴らしいゲームが生まれるのかも。また面白いアイデアを待ってます。



▲（兵庫県　藤重祥一君）★みなさんはもうワギャンと遭遇したかな。


▼（神奈川県　転清君）★躍動感あふれるワルキューレはいいですネ。



▲（北海道　佐野淳子さん）★うーん、ヒロインのその後…あまり大切にされてないなぁ。

“ゲーセン”と言っただけで…もうそれだけで大人たちの見る目が違ってくるなんかおかしいんじゃない?

これ、重大問題ですよ 親たちのゲーセン見る目

☆どっかの人がゲーメストアイランドで言ってましたが、今はコスリだのどーだの言っている場合か!! そう、コスリや新風営法よりもっと㊀重な問題、それは親のゲームセンターに対する見方、つまり目だ!!

前に、ゲーメストのアンケートハガキにもありましたよね、これ。自分は少し興味があったので、ちょっと親に言ってみたんです。すると、具体的な話は次のようでした。

①親はまだゲーセンは健全な場所と思っちゃいない。

②自分が「何でゲーセン行きがいかんの?」と言うと、向こうは「親のスネかじりが何言うとるか〜っ!! そんな下らん物をやるんじゃなーい! ファミコンで充分だろーが!!」ときた。

③自分もいーかげんに怒って「そんな事ない!! ファミコンは14,800円もするのに、なんで50〜100円のゲーセンがいかんの?」と言うと、「自分が汗水たらしてかせいだ金を、そんなものに使われたらたまらん!!」と言い返されました。

ウーン…これがうちの親の見方です。確かに、親にしたらたまらない事かもしれないけど、やっぱ、こづかいとしてもらったものは一応使ってもいいんですよね!?

だけど、もし、もしもその子供たちのお金が、ゲーセンへ行くための親からのお金(小遣い)がなくなったら、子供達はどうするのか? 最悪の場合、子は親から金をチョロまかす…という事になるかもしれません。

ここでもし、親の言う事をモロに信じたとしたら、「高校生以下のゲーマーは、ゲーセンに行くな」と言われる事と同じだと思うのです。自分の言ってる事、言いたい事がわかるでしょうか?

ゲーメストのスタッフはどう考えるのか、どういう答えを出すのか、知りたいのです。お願いです、答えて下さい。
（長野県　Ｍｅｔｒｏ・Ｒ君）

★う〜ん、「スネかじり」と言われるとつらいネ。でも、この言葉、大人の体のいい逃げだとも思えるね。だって、こう言われると、子供は何も言い返せなくなるんだから。

ビデオゲームが「金を遣うに値しない」ものであるかどうか…ってのも価値観の問題だと思うんですよ。そりゃあゲーセンに対するイメージうんぬんの問題もあるけれど、要はその1プレイに100円ないし50円を払うことにどれだけ価値を見い出せるか、という事なんだよね。

でも、考えてみれば、今の大人がまだ子供だったころは、いわゆる映画ブームの時代で誰もが映画館に足を運んだとの事。映画もビデオゲームも全く同じ「娯楽」じゃあないの。時代が変われば「娯楽」も変わるもの（実際、昔はビデオゲームなんてなかったしね）。今、ビデオゲームを頭から否定することは、その頃のことで言えば、ただやみくもに「映画に行くな」と言ったことと同じようにナンセンスなことだと思うんだ。

そしてお金の問題。いかにプレイ代を捻出するか、というのは少年プレイヤーには頭の痛い問題だと思う。いや、大学生、社会人の私たちだって、プレイ代の捻出には工夫もいるし、我慢も必要。

ゲームに限らず、趣味にはお金がかかるもんだし、そのお金は自分の大好きな趣味のためなんだからということでためなくちゃ。

例えば、君もしていると思うけど、お年玉はちゃんとプールしておく、それだけじゃもちろん足りないから、お袋さんのお勝手の手伝いをしたり、留守番したり、今日はキレイだとお世辞を言ってみたり、お父ちゃんには時にはおだてみたり…それなりの涙ぐましい努力をして始めて、小遣い、貴重なお金は手に入るものなんだ。

そうして得たお金は、自分が一番好きなことに注ぎ込めばいいんじゃない。お金がなくなったら、そりゃもう、次のお金が湧いてくるまで我慢するしかないよ。

あ、それから、このビデオゲームの素晴らしいところはゲームを通じて「仲間、友人」ができることネ。この点は親たちも理解してほしいところだね。

ふれあいゲームの世界

小さな世界だろうけど
コインが投入口に入れられて
私たちの世界が広がる
喜びと悲しみ
人と人とのふれあい
そこに全てがある

ヒンシュクですよ!! こんなことはやめよう

○あのですねェ、1つのゲーム（人気ゲーム）に1時間も2時間もねばるのはやめて下さい！　実力で（つまり1Coin）ねばるならまだしも、新しい、人気ゲームに50円玉、100円玉を山のようにつみあげて、コンティニューしまくる人！　待っている人の迷惑も考えようね。

○人がゲームをやっているときに、横から口を出すのはやめようね。「あすこにアレがあるのに」とか「あれぐらいでヤラれるようじゃダメだなあ」とか、ゲームをやっている人にとって、横からの口出しは迷惑です。

○やっぱりJADOはやめよう！　イシターで「AAAAAA」とか、バブルボブルのパワーアップ・コマンドなどは、やっぱしJADOだよ！　やっている人はやめた方がいいよ。

（大阪府　by　HAT君）

★それに、ハイスコアを出した時、ギャラリーの中に「ボクの友達の○○君は、もっと出せるよ」なんて言うヤツがいるが、それはマナー違反だね。いっしょに喜んでやろうよ。ほめてあげようよ。by HAT君、またハガキ待ってます。

「ゴメン」の一言ですがすがしさ一杯に

みなさん、ぼくの話をどうか聞いて下さい。少し前のことになりますが、ぼくは残り少なくなったお年玉の中から2000円をとりだし、高田馬場のゲームセンターに行きました。

もうお金がなくなりだした頃です。ぼくはカップのジュースを台の上において、「源平討魔伝」をやっていました。たしか、あれは京都をクリアしたあたりでした。〝バシャーン〟という音がして、見ると、ぼくの貴重なジュースがこぼれていたのです。やばいと思い、持っていたチリ紙でジュースのこぼれた台の上を必死でふいた後、ゲームを見ると、当然ゲームオーバーになっていた。まわりを見ると、ぼくの右斜め前の人がやばい顔になって、こっちを見ていた。

ぼくは、「あの人がやったんだなあ、いつあやまるかなあ」と思いながら、スペースハリアーで、うっぷんをはらしていた。

しかたなく帰ろうとしたらさっきの人がこっちへ来て、「ゴメン、これ」と言って、ぼくが飲んでいたのと同じジュースをくれた。

ぼくの心はすがすがしさでいっぱいだった。

（東京都　はまちゃんマン）

悲しからずや ゲーム機盗る君

近所のゲームセンターから僕の好きな〝メジャーリーグ〟が盗まれました。

同じゲーマーの行為でしょう。僕は、メジャーリーグの消えたゲーセンに行き悲しくなりました。

帰ろうとする僕の足に何かがひっかかり、足元をみると、太い鎖でゲーム機とゲームがつながれていて、さらに悲しい思いをしました。

（愛知県スコアネームがK・I）



昭和62年（1987年）4月12日（日曜日）

ネットワークこぼれ話

油断もスキも…ゲーム機盗難

10日後5・25ごろ、稲沢市井之口大坪町のゲームセンターに機械を設置している業者から「ゲーム機一台（四十万円相当）を盗まれた」と稲沢署へ届け出。調べで、犯人は後8以降にかぎのかかっていないドアから入り、持ち去ったらしい。

楽しさ再発見!! 駄菓子屋ゲーマー

私は駄菓子屋ゲーマーである。なぜ駄菓子屋ゲーマーしてるかというと、私の家の近所（半径4km位）にゲーセンと呼べる所がひとつも無いからである。

駄菓子屋のゲームというのはほとんどリースなので、どうしても新しいゲームを回してもらえない。それにローリング筐体や大型筐体なども、スペースの関係上入れることが出きない。

でも駄菓子屋にもいいところがあるのだ。

まず、プレイ代が安い！　1プレイ100円の駄菓子屋なんて、有り得ないだろう。ふつう50円。中には10円、20円なんてのもある。（ちなみに私は今、20円のドラバスとりブルラブルに燃えている。）

次に、サウンドが良く聞こえる。普通のゲーセンのように何十台ものゲームがひしめきあっているのとは違い、数台しかないので、もうヘッドホンなんかなくても十分よく聞こえちゃう。

そして、思いがけないOLDゲームに出会えるというのも、良い点のひとつじゃないかな。ストラジティXに数年ぶりで再会したときは、ホント感動した。

この他にも、いろいろ良い点があるけど、ひがみのように聞こえるかもしれないのでやめておこう。

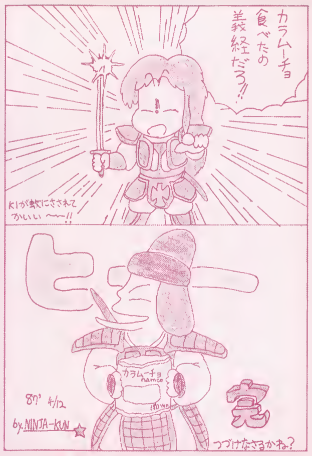
ところで、たまにジュークBOX等で音楽をがなりたてているゲーセンがあるけど、あれって無意味ですよね。かえって迷惑ですよ。

あと、駄菓子屋で返却口から5円玉をブチ込んでいる中学生！　直ちにやめたまえ！　そういうのはJADOとは言わず、不正行為というのだ！　犯罪なのだぞ！

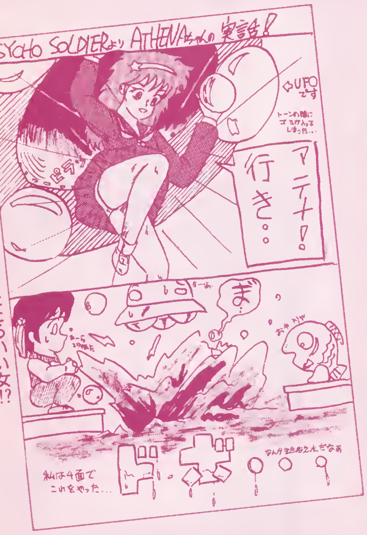
（栃木県　小森正樹君）



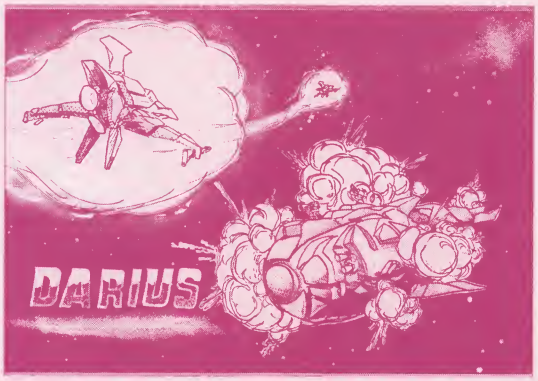
▲(徳島県　フェニックス茂吉君)★ずいぶんとカタそうなお2人。カードあげるゾ。



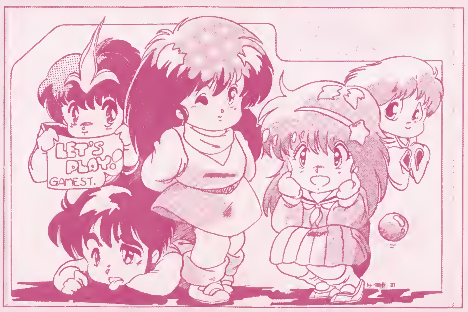
▲(佐賀県　忍者くん)★そ、そうだったのか!!　私は知らなかった…。カードあたり。



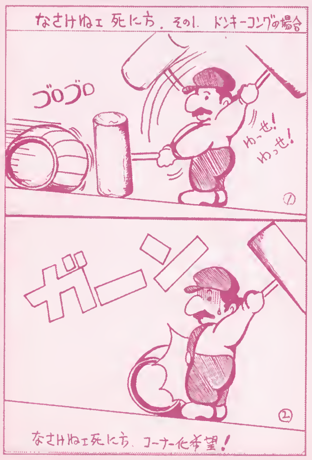
▶(岩手県　浅沼茂君)★水もしたたるいい女!?



▲(茨城県　田またなおき君)
★耐えて耐えて耐えて…Zゾーンクリアの感動は大きい!!



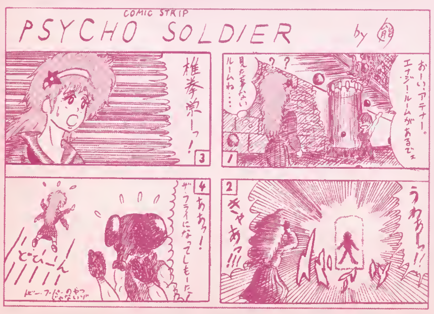
▶(山形県　佃煮司君)★Tシャツデザインコーナーあてだけど、かわいいから載せちゃった。



▶(栃木県　小森正樹君)★このゲームをやったことのある人なら、誰しも1度は経験してるはずだ!!



◀(茨城県　しちみとーがらし君)★ゲーマーってこんな風に見えんのかいな?



◀(兵庫県　能転樹君)★URRYY!!　こいつはカードあたりだ。

メーカーに物申す

「ちょっと聞いて下さいよ」って言いたくてもどこに言えばいいかわからないそんなときはこのコーナー

せっかくのカードシステムだからもっと使いやすく

☆最近出てきたカードシステムに一言。

メーカーやゲームセンター(以後GC)が違っていても、システムを統一してほしいのだ。GCによって全部システムが違っていたら、その場ごとにカードを買わなければならないし、使いわけなければならないから、かえって不便になってしまうと思う。

別のGCで買ったカードばかりでPLAYされて、もうからないという事もほとんどないだろうし、もしあったとしても各オペレーター協会で調整（カードの売り上げを協会でまとめて、各オペレーターが総インカム数を協会に提出し、その分のお金を受けとる）するなり、そこ独自のデザインしたカードを売るなりして工夫すればいい。

他にもカードを買いたくてもお金が足りない場合等のためにも、カードとお金の両方が使える筐体も出してほしい。

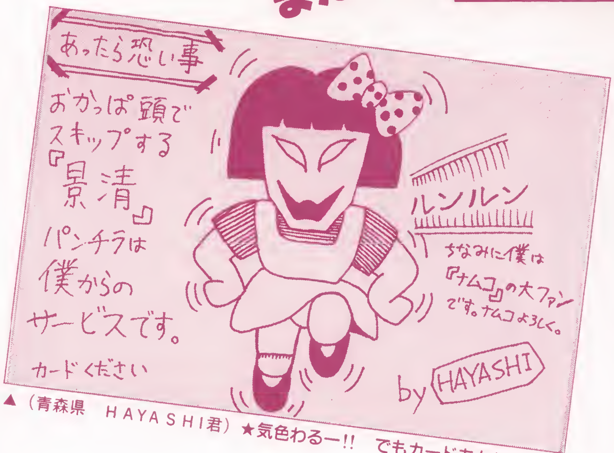
近い将来、ほとんどのGCでカードが使えるようになっていることを信じています。

★カードシステムもまだまだ試行錯誤の段階。どんなシステムが一番よいか…というのもまだ明らかじゃない。ま、ビデオテープのVHSとβのように、ある程度まで種類はしぼられるだろうけど、完全な全国統一システムはまだしばらく出来ないんじゃぁないか?…と私は思うんだけど。

メーカーの皆さんも、実際にプレイする君たちの意見を待ってるんじゃない?

またまた コスリのもんだい

たくさん来るお便りの中で今でもダントツのコスリのモンダイまだまだ続くぞ



▲（青森県　HAYASHI君）★気色わるー!!　でもカードあたりだョ。

貴重な体験!? 連射はキン肉とともに

私は、昔ものすごく連射がおそかったんです。連射がおそくても、けっこうゲームはうまい方でした。

でも、だんだんとついていけなくなったのです。ファンタジーゾーンなんか、2面が精いっぱいでした。

でもでも、あいつにあったのでした。あいつの名は〝コスリ〟。私にとっては神様でした。ファンタジーゾーンの6面なんか、全部10，000でとれました。

コスリは連射のおそいやつの合言葉でした。

でも、今はちがいます。

私のクラスでは、腕ずもうが流行っていて、よく友達とやるのです。だから、だんだんキン肉がついてきました。

そして驚いたことに、キン肉がつくと、ものすごく早く連射ができるようになったのです。努力なしでは、連射は速くなりません。

努力しなければ速くなりません。

ゆーしー（英語だぞっと）

（和歌山県　ミンキーモモ青春魔太郎）



▲（静岡県　桜井勇仁君）★オシャブリが不気味な方ですな、この人も。

究極のコスリ解決法!? 〝早打ち名人高橋君〟

僕が、先日ゲーセンに行った時のことです。3時頃だったので、小さい子もけっこういました。

ふと見ると、ある子供が妙な道具で連射をしていました。僕は何だろうと思って、見せてもらいました。

それは〝早打ち名人高橋君〟といって、1秒で20連射と書いてありました。

僕は目からうろこがおっこちてしまいました。

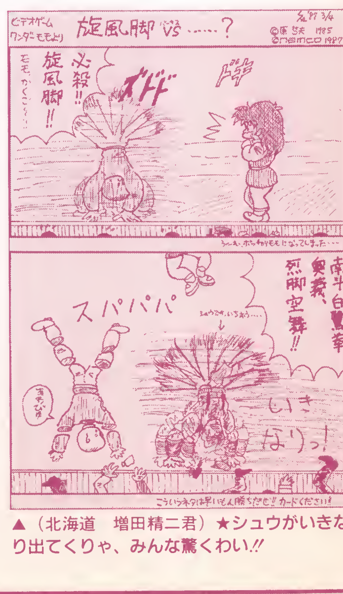
さあ、みんな高橋君を買おう！　これでこすりとおサラバだ!!

要は、こすらなければよいのだから、これも解決策…!?

なんという安易な発想、安易なネーミング。

僕は、この道具はコンパネにもキズをつけないし、けっこういいと思うんですけど、コスリの解決法として、やっぱりJADOでしょうか。

（神奈川県　漆原　宏君）



▲（北海道　増田精二君）★シュウがいきなり出てくりゃ、みんな驚くわい!!

店長さんからのご意見

ボタン1個で…



5月2日、ゲーメスト編集部に1個のボタンとお手紙が届きました。送って下さった方は、長野県のゲームセンターヤマトの田中店長さんです。

コスリの問題とゲームセンターの営業姿勢について、参考になる点があると思いますので、要旨をご紹介しましょう。

――私共ゲームセンターヤマトでは、現在60台のゲーム台が全部このボタンになっております。このボタンにかえてから、コスル人がいなくなりました。

このボタンはセイミツから取り寄せたもので、オムロンで開発した商品ですが、通常の1.5倍の速さで押せます。

店では、コスルことも自由で、どのようにして遊んでも良いと言ってありますが、コスリはゼロです。また、このボタンに変えて半年になりますが、故障が皆無です。私たちオペレーターも、お客さんに楽しく遊んでいただくために、もっと努力をしなければならないと思います。ボタンを1つかえること、コンパネを1枚かえることで、気分よく店内で過ごせれば、そんな良いことはありません。

★いかがでしょうか。オペレーターの皆さんのご意見もお待ちしております。

こすり無用！　速射ボタン付きGAMEの悲劇

私が長崎市内の繁華街のあるゲーセンに行くと、ファンタジーゾーンのテーブルに次のように書いてあった。

「ボタンを押し続けると弾が速く出るよ」

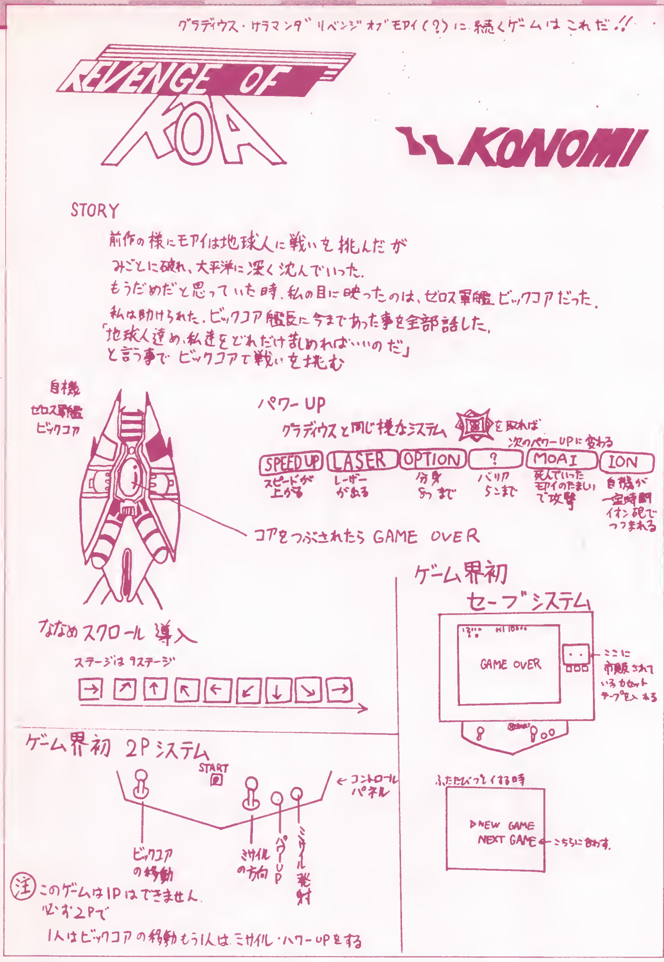
しばらく、このゲームから遠ざかっていた私だが、さっそくプレイしてみました。確かに、ウェポン1の方はすごい速さで弾が出たのだが、基地を攻撃するのにウェポン2に依存していたので調子が合わなかった。3面程で残り1機になってしまい、ショップでエクストラシップをしたら、ウェポン1のボタンを押してしまい、一度に2機買ってしまった…という訳で悲惨でした。

が、こうすることによって、コスリの害などをなくそうとしている店の人たちの努力や工夫は、素晴らしいと思いませんか？

（長崎県　DOKKE1号君）

君の知脳が試される パロディゲーム大賞

★やるんならとことんまでパロってしまえ!! グラディウス、サラマンダ、リベンジ・オブ・モアイに続くゲームはこれだ!?



リベンジオブコア (by KONOMI)

☆前作の様にモアイは地球人に戦いを挑んだが、みごとに破れ、太平洋に深く沈んでいった。

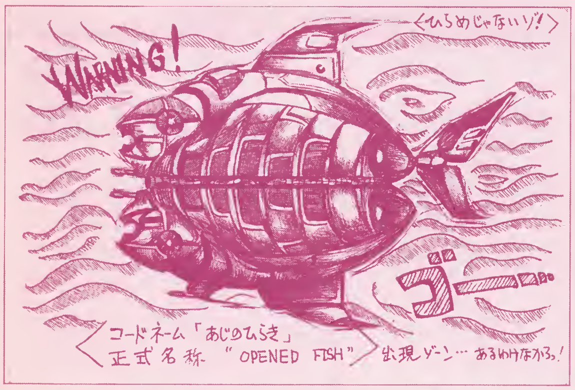
もうだめだと思っていた時私の目に映ったのは、ゼロス軍艦ビックコアだった。…私は助けられた。そしてビックコア艦長に今まであった事を全部話した。「地球人達め、私達をどれだけ苦しめればいいのだ」…という事で、ビックコアで戦いを挑む。

—ななめスクロール導入!!
—ゲーム界初2Pシステム
—ゲーム界初セーブシステム

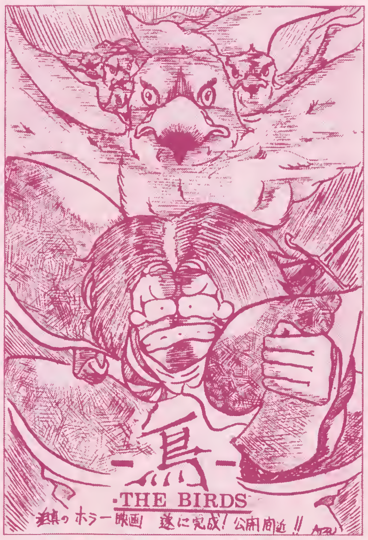
（滋賀県 スースー石元君）
★ついに出たか? リベンジオブ・モアイの続編!? こいつは松だね。アテナのTELカードあたり。



▼（栃木県 KAZU君）
★うーん…この程度のパロだと梅である。



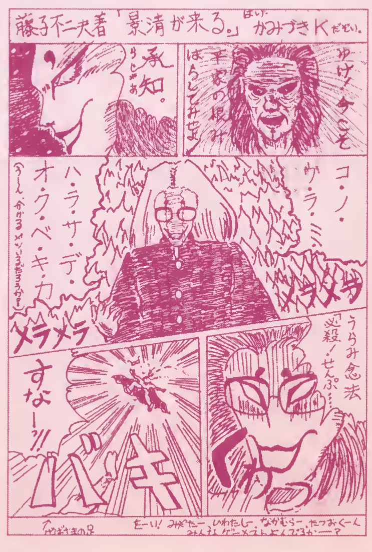
◀（栃木県 小森正樹君）
★あのー、弱点はどこですか、これ?



▲（富山県 宮脇篤志君）★涙を流して逃げる景清でした…。



▶（福岡県 S・O…君）
★初公開、モモの舞台裏でした。



（富山県 かみづきけい君）▶
★魔太郎か、おまんは!!

いきなりくいず!!

☆Q：スーパー□！

さて、□には何が入るでしょうか？

○バブルボブルと答えた方。あなたは普通のゲーマーです。
○マリオブラザーズと答えた方。あなたは読む雑誌まちがえてます。
○パックマンと答えた方。あなたはnamcoの回し者ですか？
○ピエロと答えた方。"マイ○ンBA○Kマ○ジン"のVGGクラスのマニアでは？
○マーケットと答えた方。君は駄菓子屋かパン屋でしかゲームをやったことが無いのでは？
○スプリントと答えた方。君はそれでも日本人か!? アメリカ人だろ!!
○Q-Xと答えた方。少数派ですね。
○ハングオンと答えた方。君はSEGAマニアでしょう。
○マン(or)ガールと答えた野郎。ゲーメスト読者として思いっきりひねくれてやがる!!

（兵庫県　KazTaki君）

★ゲーメスト5月号いきなりクイズで、スペース□の中に、君はインベーダーと入れたって？ ウーン年寄りだ。なに？ まだ15だって。更にその下に「バー」と入れたって？ ひねくれてるね。　(T)

ゲーメストに物申す▶　やめて下さ～い。ヘタな攻略ビデオ

まったくもう、頭にきてしまいましたよ。何がって？ あのソニーから出ているセガゲームの攻略ビデオのことですよ。

私は3本まとめて入ったセガスペシャルを1万円もだして買ったのですが、結論からいって3つとも超駄作。

ゲーメスト編集部の方にも観た人がおられると思いますが…というより、ゲーメスト5月号の紹介記事を読んで、私は期待して買ったんだから。ひどいよ、ゲーメスト！ あなたたち、ほんとにあのビデオがいいと思ってんの!? 私はそうは思わない。

まず第一に、ゲームのプレイがとてもヘタクソなこと。はっきりいって、あの程度、小学校低学年の子供でもできますよ。とにかく見ててストレスがたまってしょうがない。あのビデオのどこが「観るとゲームがうまくなる」「名人のプレイ」なのでしょうか？ まったく、人をバカにするのもいいかげんにしてくれ!!と言いたくなります。

まず、ひどいのがアウトラン。カーブになるたびに敵の車に当たり放しで、クラッシュしてばっかり。

同じくファンタジーゾーンも少しもテクニックを使ってない。死ぬと、死んだシーンを何回も繰り返してゴマ化しているし、スペースハリアーに至っては、もう開いた口がふさがらない。

まず、残機数（残人数…かな？）がめちゃくちゃ多く、その数に負けず劣らずに死にまくっていること。ステージの合い間にテープが切りかわっていること。BGMがレコードか何かのやつをそのまま入れたっていう感じで、実際のゲーム中に流れるものとは全然違うということ。そして極めつけは、3本ともに言えることだけど、効果音が全く入っていないこと。

……と、数え上げればキリがないほどなのです。期待していただけに残念です。もし、続編みたいなのを出すつもりだったら、2度とあんなひどいモノを作らないように、切にお願いします。

（神奈川県　V-FAM・RV君）

ご商談コーナー　商売"信用第一"

★このコーナーでは、読者の皆さん同志の交流をお手伝いします。文通希望、譲ってほしいもの、売りたいもの等々どしどし編集部にお便りください。

なお、当事者の金銭に関するトラブルにつきましては、編集部では責任を負いかねますので、御了承ください。

当人との連絡は往復ハガキか返信用切手・封筒入りの手紙を使用すること。これは最低限のマナーです。

売ります

☆ファミコン本体、ディスクシステム、ACアダプター、ディスクゲーム4本を2万円で売り。送料込み、箱、説明書あり。
（〒799-07　愛媛県宇摩郡土居町土居65　広瀬登美也）

☆アレックスキッド、グレートゴルフ、阿修羅各1500円、アストロウォーリアー1000円、アストロフラッシュ、忍者プリンセス、ピットポット、グレートサッカー各700円。
（〒779-32　徳島県名西郡石井町高川原1855　斉藤誠）

☆セガ用阿修羅、ハイスクール奇面組、ザ・ブラックオニクス、アストロウォリアーなど各2000円。往復ハガキで連絡乞う。
（〒578　大阪府東大阪市吉田8丁目6-51　田中秀穂）

☆セガ用ソフト、スペースハリアー、ロレッタ、北斗、ファンタジーゾーン、アレックスキッド各2000円。チャックンポップ、ブラックオニクス、テディーボーイ、ゴーストハウス各1500円。
（〒141　東京都品川区上大崎1-19-6　日景泰之）

☆PC8801MK2SR用ソフト、テグザー、ミュージアム2各1500円、信長の野望2000円、ザナドゥ、グラディウス各2500円、ウイザードリィ、太陽の神殿、めぞん一刻各3000円。箱、マニュアルなし。往復はがきで連絡を。
（〒960　福島県福島市蓬莱町50-1　市住20-34　大沼孝章）

☆セガ・ゲームミュージックVOL.1のレコードを1000円位で。希望値段を往復ハガキで知らせて。
（〒059-03　北海道登別市若山町2-2-14　高橋亮一）

☆セガのチャンピオンテニス1500円、ザクソン・ロードランナー、ハイパースポーツ、ドラゴンワン、ピットフォールII各2000円、ハングオン、青春スキャンダル各3000円。
（〒028-63　岩手県九戸郡軽米町大字上舘18-62　早川勧）

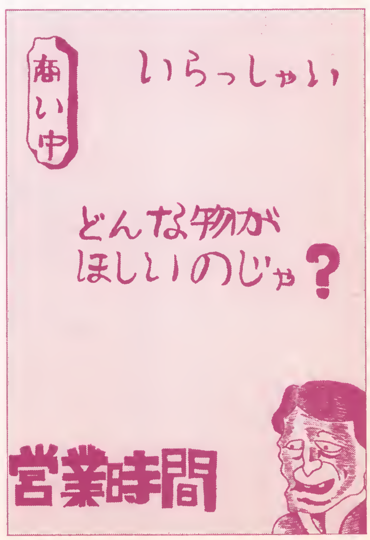
買います

☆グラディウス、又はファンタジーゾーンPCBをできるだけ安く。
（〒518-04　三重県名張市栄町2934-8　中西浩一）

☆ビデオゲームの筐体と基板を。筐体は1万円前後、基板を8000～30000円で。値段以外の点も条件をハガキで知らせて下さい。
（〒064　北海道札幌市中央区南18条西10丁目3-11　安藤明伸）

☆アーケードゲーム台、基板をできるだけ安く売って下さい。セガマークIIIと北斗の拳+αとの交換でもOK。具体的なご返事乞う。ハガキにTELも書いて。
（〒442　愛知県豊川市高見町4丁目98-99　田村浩樹）

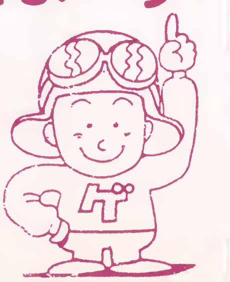
☆1942、戦場の狼、ゼビウス、魔界村の必勝法…写真がでている本、ただしビデオ版に限る。内容・価格を書いて連絡して下さい。
（〒683　鳥取県米子市目原310　幡原大作）



群馬県　木村くん

お便り待ってま～す

ゲーメスト・アイランドでは、皆さんからのお便り、イラスト等、なんでも結構、お待ちしています。喜び・悩み・怒り…青春を共に語ろう。イラストをハガキに書く場合は黒インクで書いて下さい。



あて先
〒101　東京都千代田区内神田1-15-15　柴田ビル
新声社　ゲーメストお便り係

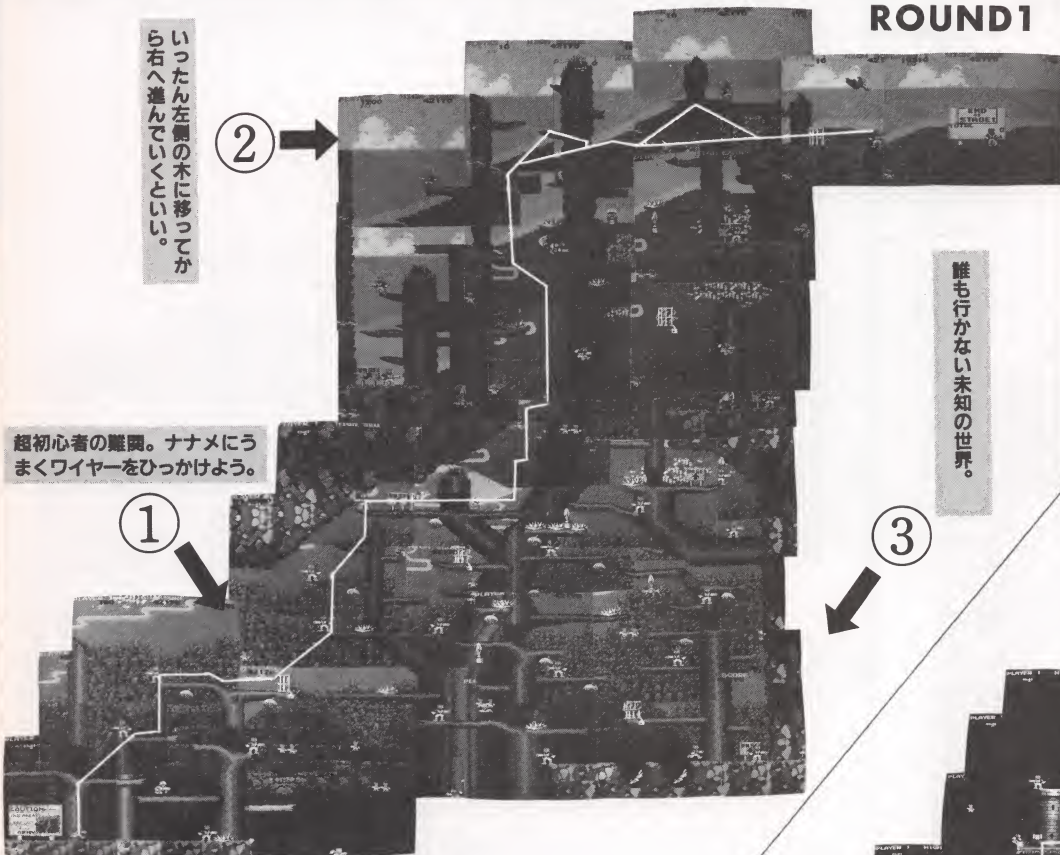
ルート説明つき全マップ

トップシークレット

石井ぜんじ & JOE山田

これさえ見れば
パターンは
ばっちり!!
ゆっくり
スパッてくれ

ROUND1



いったん左側の木に移ってから右へ進んでいくといい。

誰も行かない未知の世界。

①超初心者の難関。ナナメにうまくワイヤーをひっかけよう。

②

③

〔注〕△の部分はナナメ渡りを使う所

ROUND2

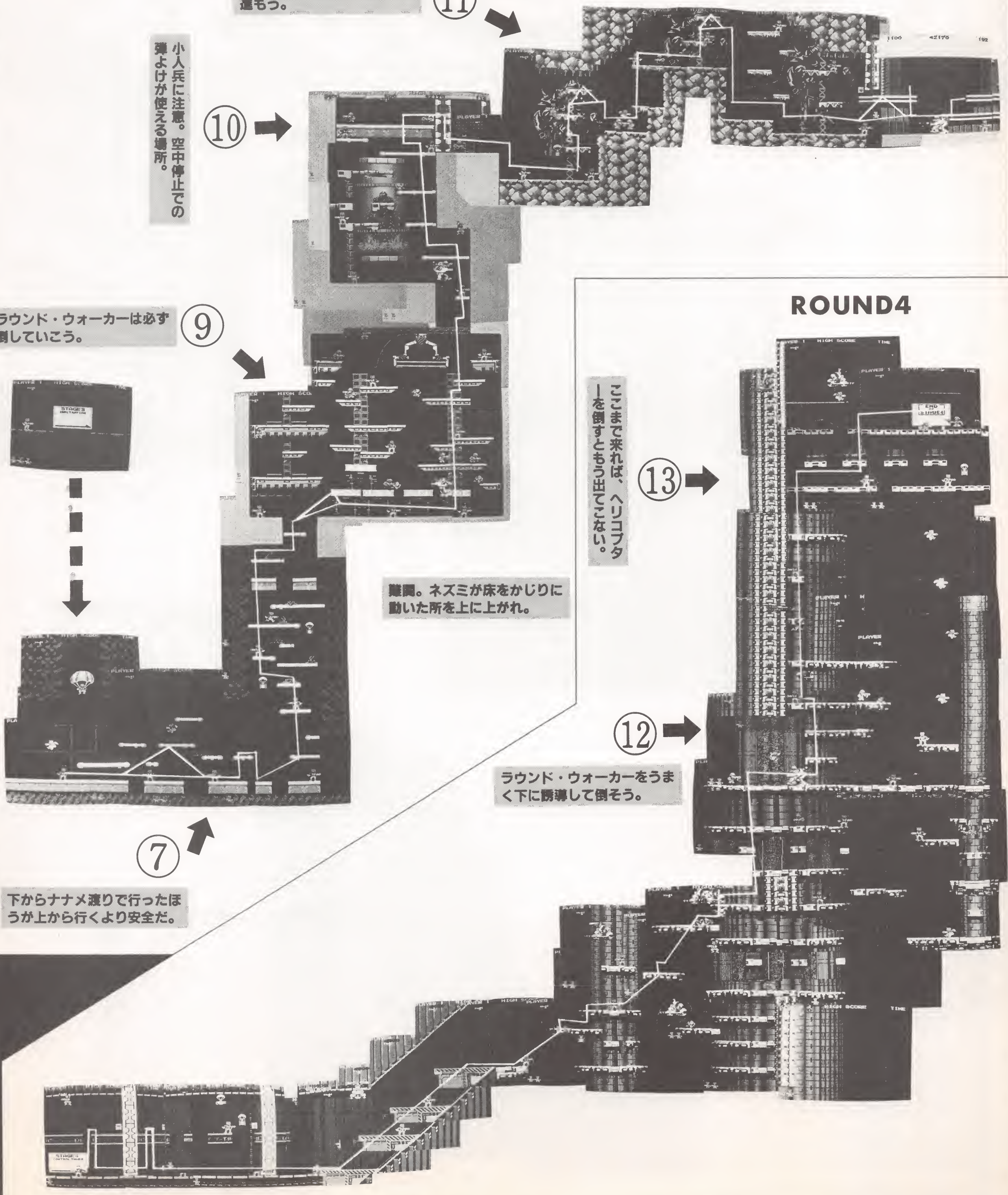


④まん中の安全地帯を通っていけば楽に行ける。

⑤一番右側に主人公を押しつけていっきに登ろう。

⑥一番右側かまん中は比較的ブロックが落ちてこない。

ROUND3



⑪ ナナメ渡りをうまく利用して進もう。

⑩ 小人兵に注意。空中停止での弾よけが使える場所。

⑨ ラウンド・ウォーカーは必ず倒していこう。

難関。ネズミが床をかじりに動いた所を上に上がれ。

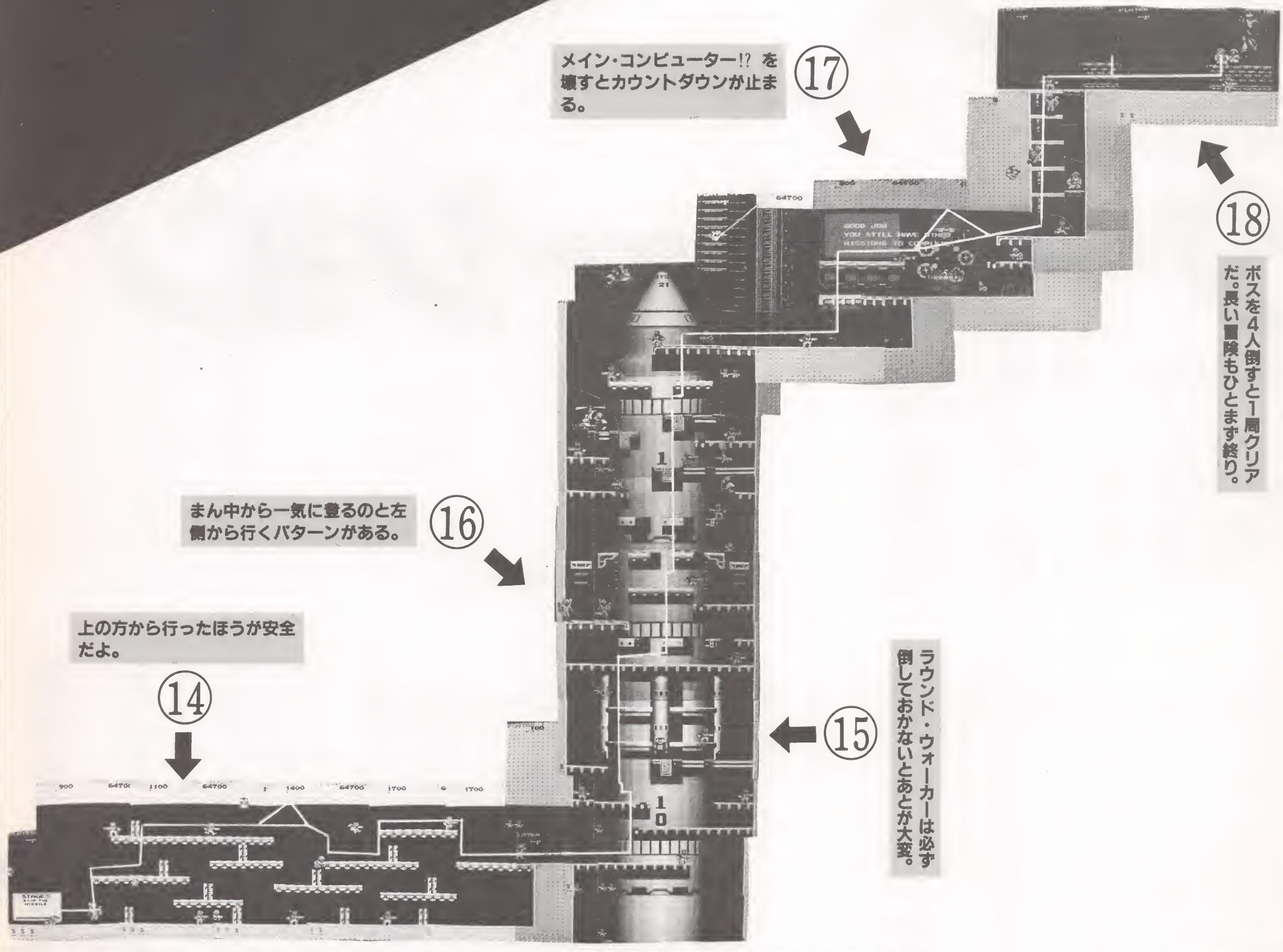
⑦ 下からナナメ渡りで行ったほうが上から行くより安全だ。

ROUND4

⑬ ここまで来れば、ヘリコプターを倒すともう出てこない。

⑫ ラウンド・ウォーカーをうまく下に誘導して倒そう。

ROUND5



ここが違う！ 旧バージョンと新バージョン

ゲーメストの攻略法で紹介したバージョンとは少し違うバージョンがすでに一部で出回っています。この新バージョンは攻略法がかなり違っております。「ゲーメスト6月号の攻略法は役に立たないよ」と言われる前に、新バージョンについて少し説明しておきましょう。

新バージョンかどうかを見分けるには、スタート時に画面の左上を見ればわかります。ノーマルの武器の時も武器の表示があるのが新バージョンで、何もないのが旧バージョンです。

さて、新バージョンと旧バージョンとの違いを説明しましょう。まず、パワーアップについての違いがあげられます。

新バージョンでは銃のパワーアップが次の面に持ち越されます。また、旧バージョンでは全くといっていいほど出現しなかった爆烈銃が出てきます。

ワイヤーパーツについては一部ワイヤーパーツを取った状態だと、ひっかけられない床等があったのですが、ここが改善されています。

また、敵キャラクターも多くの点が変わっています。面ごとに例をあげていきましょう。

1面…モモンガが木にとまっている位置が違う。

2面…ザコの兵隊が多い。また、ブロックを落としてくる場所で、完全な安全地帯がなくなった。

3面…ザコの兵隊が多い。シャッターがノーマルの弾と爆烈銃の弾を通さない。

4面…シャッターが3面と同様である他に、シャッターを開けるスイッチが、下からワイヤーを伸ばしても届かなくなった。

また、ヘリコプターがあまり弾を落とさなくなったかわりに、弾の当たり判定が大きくなった。耐久力も4発から3発になった。ちなみに、2周めからはヘリコプターが常に2台になる点も違う。その他には、最後のシーンでヘリコプターを倒してもどんどん出てくるようになっている点が違う。

5面…小さなしゃへい板に当たるとはねとばされるようになり、シャッターと同じようになった。上に登り始める所では、ラウンド・ウォーカーの初期位置が違うらしく、左側から素直に登るのが難しくなった。

また、ファイヤーマンが旧バージョンではいなかった中央の段にいる。司令室のシーンでは、コンピューターを破壊しないと先に進めなくなった。その他に、最後のボスのいる位置や、ファイヤーマンが今までいなかった所にいるという点が違う。

このように、いろいろな点が異なるので、これは、別のゲームとしてパターンを造り直さなければ攻略できないと思う。ニューバージョンが近くにある読者は新たに挑戦してみたらどうかな。

エクス
EXTERMINATON

人類滅亡の危機が……人類最後の女性救出作戦！

ターミネーション

AD2026、人類は自ら作り出したミュータントによって滅亡の危機にさらされていた。今こそ人類の存亡をかけて、捕われている人類最後の女性を助け出しに行かねばならない。新世紀のアダム&イブになるために…

POP小玉

8ラウンド構成&ライフ制

このゲームは、全8ラウンドで構成されており、各ラウンドをクリアすると分岐点があって、ある条件を満たしていれば、トビラが2つとも開いて、好きなルートを選べる(アウトラン、ダライアス方式)。だから、うまくルートを選択すれば、3ラウンド飛ばして最終ラウンドに行けるのだ。

このゲームの特徴は、残機制ではなくて、ライフ制になっている点ですね。だから、コインを入れてライフを増やすことができるのだ。(但し、ライフが7000以下の場合のみ。)ちなみにライフは、9999までためられる。

ライフは、敵を倒すと出てくるエナジーを取ることで増やせるし、アイテムのレスキューバックや、パワーアップパネルの一つ、ライフパネルを取っても増やせるので、覚えていてほしいな。

◉エナジー表

エナジーの色	増えるライフの量
レッド	+10ライフ
オレンジ	+14ライフ
イエロー	+18ライフ
グリーン	+22ライフ
ブルー	+26ライフ
バイオレット	+30ライフ

◉マップルート表

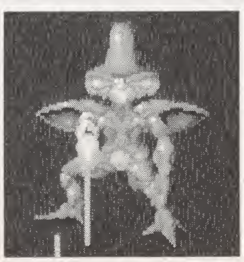
ラウンド1	ラウンド2	ラウンド3	ラウンド4	ラウンド5	ラウンド6	ラウンド7
3 2 (次のラウンド数)	3 4	4 5	6 5	7 6	7 8	8 8



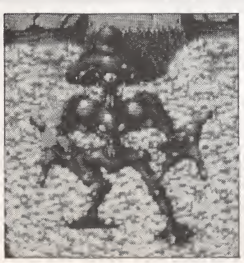
BOSS
CHARACTER◉
ボス・キャラクター



ラウンド1のボス…ヒューボーン



ラウンド2のボス…マッチプリン



ラウンド3のボス…トリックマン

君を助ける頼もしいアイテム

さてと、お次はアイテム紹介だが、大きく分けると、パワーアップパネルとESPパーツになる。

パワーアップパネルは、トットーやタカモト、イノイノコを倒すと出るゾ。但し、タカモトは編隊を組んでいる4匹のうちのどれか、またイノイノコは、時々パネルを持っているのが混じっている。

まずパワーアップパネルを説明しよう。ESPパーツは、別に説明してあるので、そちらを見てほしい。

B…ボーナスパネル
ボーナス得点として1000点もらえる。

T…スルーパネル
一定時間透明になれる。なかなか役に立つ。

S…スピードパネル
スピードアップ。全16段階あるのだ。自分に合ったスピードに調整しよう。

W…ウェポン
ビームのパワーアップ。全7段階で、その段階を説明すると、1と2段階目は2連射、3と4段階目は3連射、5と6段階目はフルオート、7段階目は貫通になる。あとフルオートと貫通は、ボタンを押したままで連射するので楽ですよ。

F…フォーメーションパネル
2人同時プレイの時のみ、フォーメーションを組むことができる。

L…ライフパネル
取るとライフが300増えるが、高次ラウンドでしか登場しないじょ。

O…オプションパネル
ラウンド4でしか登場しない。取るとオプションが2つもらえる。あとオプションは最高で4つまでだよ。

パワーアップパネルについては、これまで。では攻略法に行ってみよう。

Round 1 草原のシーン

まずはアメーバとヘッドの攻撃だが、弾を撃ってこないので平気だよーん。少し進んで行くとトットーが現われるので、ウェポンとオプションを手に入れてから、地下シェルターへ直行だ。

そうそう、地下シェルターへ行く時は、点数を調整して下さい。(なぜかって、それはESPパーツの説明を読んでちょ。)地下シェルターの位置は、他人のプレイを見るなりしてしっかり覚えましょうネ。

ボスはバズーカ砲で攻撃してくるヒューボーンだ。

攻略のコツは、バズーカ砲を撃ってくるタイミングを読んで左右にかわすこと。画面の真中より下に来たら、画面の一番上に行くとジャンプして上に来るので、素早く回りこんで攻撃すれば勝ったも同然だ。耐久力は40発だゾ。君のウデなら楽勝だよネ。

Round 2 ジャングルのシーン

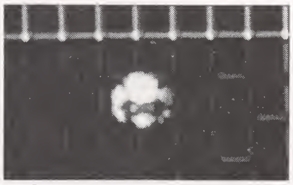
ラウンド2は、人面岩の点在するジャングルだ。川や池の中には、必ずと言っていいほどパナがいるので気をつけよう。あと気を付けるとしたら、ラウンド終了直前に、左

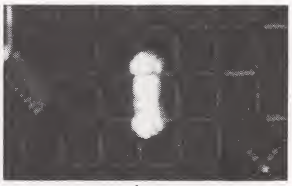
ESP PARTS◉

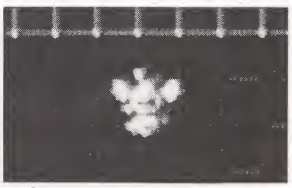
ESPパーツ

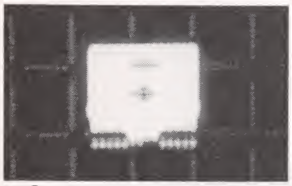
本文中にも書いたけど、こちらはESPパーツのみの説明だ。

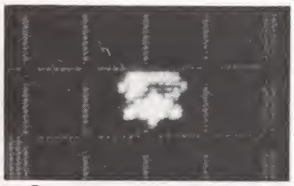
何故別にしたかというとESPパーツは自分のスコアの百の位の数字を合わせると、お好みのESPパーツが手に入るのだ。はっきりいって、これを知っていると知らないとじゃ段違いの差がつくゾ。


①サイコヘルメット…一定時間、敵を全滅させる(ボスは除く)かせぎにも使うアイテムだ。合わせる数字は(0、1)

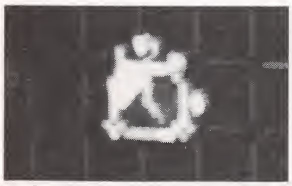

②オーラカプセル…一定時間無敵になるゾ。体当たりで敵を倒せるが、プレイヤー自身はビームを撃てなくなる。(オプションは撃ってくれる。)数字は(2、3)


③アーマー…10発まで敵の弾に耐えられるが、敵の体当たりを食らうと1発で外れる。もっとも重要なアイテム。数字は(4)

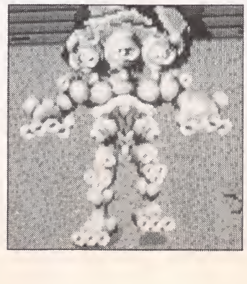

④レスキューバック…ライフが1000増えるのら。数字は(5)


⑤サーチゴーグル…ラウンド内のシェルターの入口が見える。ほとんどスカみたいなアイテムだ。絶対出すな。数字は(6)

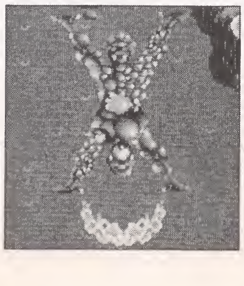

⑥レフトブラスター…両手からビームがでるようになる。ぜひ取ってくれ。数字はラッキー(7)

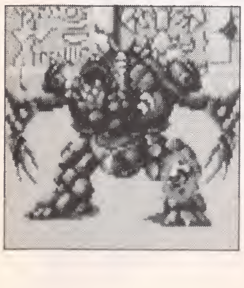

⑦タイムストッパー…一定時間、敵の動きを止めるけど、時間が短いので気をつけよう。
数字は(8、9)

ESPパーツの説明はこれで終りだけど、最後に一言。ESPパーツは複数のパーツを一緒に使えるので覚えておこう。(例、アーマーを装着した状態でサイコヘルメットを使う。)


ラウンド4のボス…ラッテナ


ラウンド5のボス…ジャイアントコーショ


ラウンド6のボス…シャムマシーン


ラウンド7のボス…ミスディレー

右からヘッドがプレイヤーを挟み打ちにしてくるので注意せよ。

さて、ボスは火星人の様なマッチプリンのおでましだ。レーザー銃をすだれ状に撃って来るが、ラウンド1のボスと同様のパターンで楽に勝てるのだ。ワハハハハハハハハハ…そうそう耐久力は50発。

Round 3 海辺のシーン

はてさてラウンド3の海辺だが、ラウンド1から直接来た人もいるでしょう。でも、このラウンドは、パワーダウンさえしなければ、さほど難しくはないが、ラウンド後半のタカモトとルゲルの混合はきつい。それと地下シェルターの中で必ずでるスピードアップパネルは、取ると16速になってしまうので、いやだと思ったら、取らない方が良いでしょう。

ボスのトリックマンは、はっきりいって強いゾ。両手の口から出てくる蝶による攻撃と、同じ口から撃ってくる炸裂弾による攻撃では、初・中級プレイヤーならずともハマりやすい。(オプション4つに、アーマー、ビームはフルオートか貫通なら話は別だが…)

倒すコツとしては、蝶は口から出て来た所と、素早く攻撃することと、炸裂弾の飛び散り方を覚えて、よけられるようにする以外に道はないのだ。後は君の努力と忍耐がものをいう。耐久力は60発。

Round 4 廃墟のシーン

このラウンドも、敵の出現パターンを覚えるしかない。特に、前半に出るエビルはかなりうっとおしい奴なので、パターンをしっかり覚えよう。

それと、ラウンド終了直前に出現するデジャックは、撃つと4回まで分裂し、分裂不可になった時に撃つと全滅する。装備が悪い時は、画面上部の一番左端にいれば、デジャックにほとんど当たらない。

ボスのラッテナだが、こいつは両手の指先からマシンガンの様に弾を扇状に撃ってくるが、出現した最初のうちは、攻撃がきつくないので、たっぷりとダメージを与えておこう。とにかく敵の正面を横切りながら攻撃だ。オプションを有効に使え。耐久力は80発だ。

Round 5 敵基地のシーン

このラウンドあたりからはさすがに敵の攻撃がきつい。

最初にある地下シェルターの中のウェポンパネルは、ぜひとも取るべし。ビームのパワーアップの段階がいくら低くても最強の貫通になるゾ。

後半は、サイコヘルメットかタイムストッパーをうまく使って切り抜けろ。

ボスは、ダルマ落としみたいなジャイアントコーショだゾ。口からリング状の光線とラッテナと同じ様に、扇状に弾を撃ってくる。特にリング状の光線は地面に当たると化石となって障害物になるが、一番下にいれば邪魔にならない。

このボスは、30発当てるごとに胴体が縮んでいくので、どの位ダメージを与えたかの目安になるだろう。ハッキリいって、ここまで来た君なら楽に勝てる相手でしょう。耐久力は90発。

Round 6 岩場地帯のシーン

まず最初にくるエイトリバースとバーミーは、オプションが一つ位しかない時は無理せずによけまくりましょう。ラウンド5よりは全体的に楽な面だけど、中盤が少しきついかも。

ボスのシャムマシーンは弱い。ラウンド1のボスを少し強くした様な奴だ。ラウンド1と同じパターンが使えるので、思う存分いたぶってやって下さい。耐久力は90発。

Round 7 砂漠のシーン

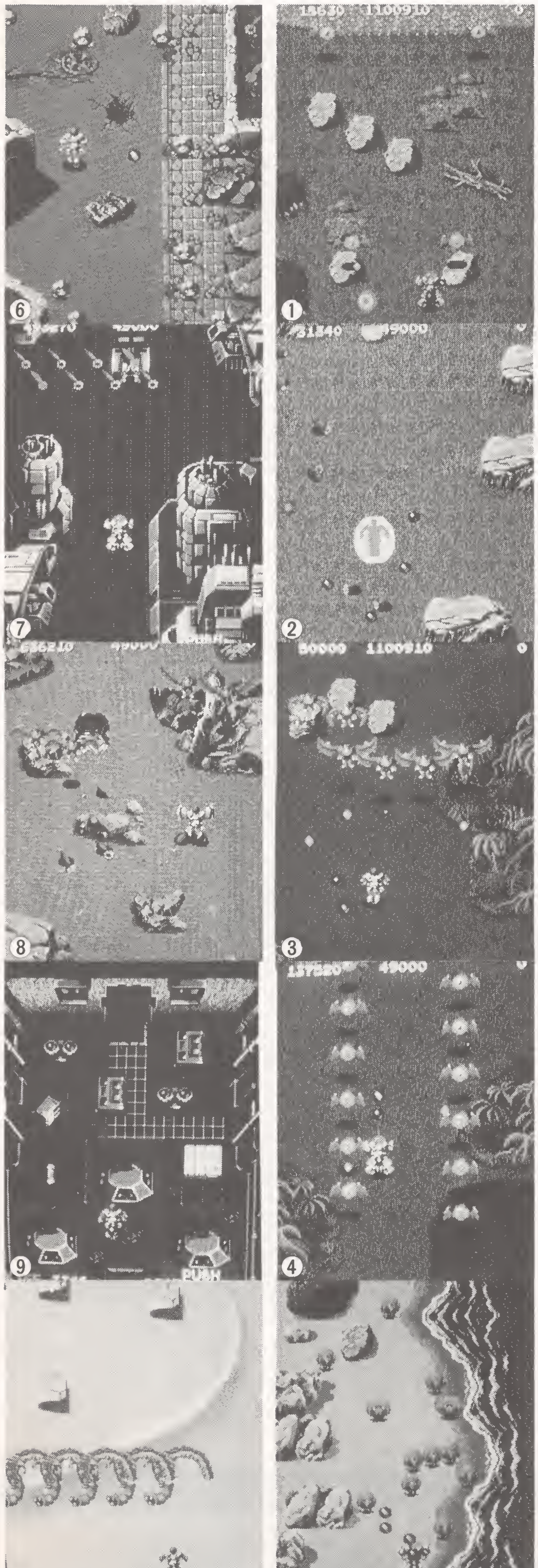
とにかく、このラウンドで言えるのは、パナがやたら多いこと。だから、画面の一番下の中央にいて、オプションを左右に振って攻撃するのがベストだ。あと、イノイノコとペトラ、レッドペトラの大群も同じ様に攻撃すればOK。

ボスのミスディレーは、このゲームのボスの中で最強。攻撃としては、口から出した火の玉が各種のザコに変って襲ってくる上に、プレイヤーの装備によって耐久力が、90、120、150、180、200、250発と変化するので、とてもツライ相手だ。とにかく、ザコは素早く倒してネバリましょう。ただ、トットーを結構だすので、殺してスルーパネルを取って攻撃するのが有効。こいつを倒せば、いよいよ最終ラウンドだ。

●

で、ラウンド8も説明したいけど、今月はここまでなのだ。

あまり攻略法らしいことを書いてないけど、自分なりのパターンを組んでいけば道は開ける。健闘を祈る。



①おっとっとと、トットーが現われた。うーしオプション取り放題だあー。
②オーラカプセルで無敵になったところだゾ。オラオラどきやがれー！
③タカモトの編隊攻撃だ。気をつけろ。
④ヘッドが挟み打ちしてきたところ。やめて下さーい。
⑤コッピが分裂しているところかな。よーしソレソレー。
⑥げっ！　デジャックだ。急いで上の左端へ直行だゾ。
⑦敵基地内部を進む重装備のプレイヤーの勇姿を見てくれ。
⑧グオー！　かみつくんじゃありませーん！　地下シェルターの入口が見える。
⑨地下シェルター内部。パーツを取ったらすぐ出よう。
⑩おっと5匹のパナが揃いぶみ。

EXTERMINATION

たろすけ開発への挑戦!

妖怪道中記

©(株)ナムコ

GOD鈴木　すぱいきっど大和

1コインクリアは不可能じゃない!!

全面マップ大公開。これは値打ちだ!!

妖怪道中、君はどこまでたどりつけたかな。なに? 君は地獄の入口でウロウロ? ガンバらにゃ。おっ、君はオシャカ様とご対面? やるねえ。ところで、今回はGOD鈴木とすぱいきっど大和が手を組んで、1コインクリアに挑戦だ! 君もやってみよう!!

1コイン・クリアへの道

発売当時、不可能と言われた1コインクリアも各地で実現されているようですね(毎度のことながら、ウソスコアの多さにも閉口してしまうのだけど…)。私も天界を含む5エンディング全て1コインで出してます(うーん自慢コキ)。

しかし、たとえ地獄界にしろ、1コインクリアはやはり困難で、名プレイヤーでも数回(数十回?)やって1回できるかどうかのようです。

でも、2コインクリアになると話は別で、かなり易しく、練習次第で誰にでもできる可能性があり、1コインクリアの基礎にもなるので、今回は上級者向けに、そこから話を進めていきます。

今回はシビアだぞ!!

地獄入口

これはノーダメージでクリアする面です。悪くてもダメージは3ゲージ以内におさえること。

前回(6月号)でも書いたように、このゲームは「走り」命です。人面樹の前でカエルがたくさん降ってきますが、そんなのは相手にしないで、どんどん走ること。人面樹も最大気合2発でやっと100にしかならず、不経済だからジャンプで飛び越した方が賢明です(ただし、人面樹にぶつかるとかなりダメージをくらうので注意して下さい)。最後に出てくる3匹のゾンビも、1匹づつ殺すのは時間のムダ。気合一発でまとめて2匹殺して、1匹は無視するとか、全部ジャンプでかわすとかして、時間短縮に努めて下さい。

最後の鬼の楽勝パターンもあります。

もんもたろうにバトンタッチする直前に、たろすけは少し動けるから、その時にちょっとジャンプして鬼に近づきます。そうすると、もんもたろうが少し鬼の金棒にめり込む位になり、この状態で撃ち込んで下さい。

この位置だと、下の小鬼が跳ねなく安全地帯で、初めから空中の幽霊がいない場合は、幽霊が途中で現われ、近づいてくる間に鬼を倒すことができます。初めから幽霊がいる場合は、しかたないので、左へ逃げて下さい。

苦行の道

このゲームで、店の数は全部で4ヵ所ですが、全部入るような腕では1コインは望めません。

第一、全部の店に入っていたら時間のムダだし、金もなくなり、3万ためるのにさらに時間がかかり…と悪循環です。

逆に、ダメージをあまりくらわず走れるようになれば、店に入らず、時間短縮になり、金もたまり、いいことづくめです。入る店の数は2、3ヵ所におさえたいものです。

この面の最初の店に入った後、3面の最後まで一気に走れる自信があったら、饅頭を買わないで、連射とカール類須と水カキを買うのも手です。

この面は地道に敵を倒しながら走るしかないようです。大入道はさすがにジャンプでかわせないし…(この面のカッキ的速攻パターンを開発し

てる人がいたら、どなたか教えて下さい)。
　2回目の店の前のツリ橋で首つきがたくさん出てきますが、殺さなくても、当座の金はたりるから無視して走ること(石には注意)。
　最後の鬼のパターンは1面と同じで、うまくいけば、その位置でまったく動かず鬼を倒せます。ただし問題が1つだけあり左上のある位置で現われる幽霊は途中でワープして、丁度もんもんたろうにぶつかってしまいます。あぶないと思ったら右上に逃げて下さい(幽霊がワープしてきたら、ちょっと左によけて、という手もあるけど難しい)。

幽海

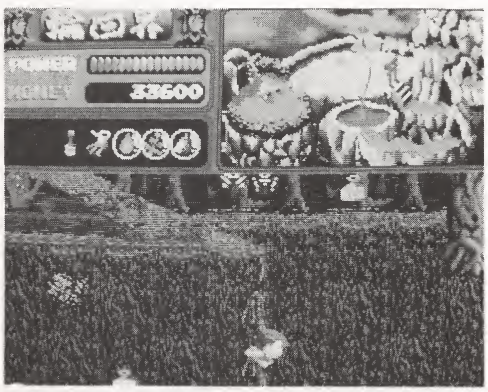
　ここまで、金を捨ててでも走っているから、この面は鬼ヶ島へ行くべきだと思います。かなりの速攻パターンを開発していれば、鬼ヶ島に寄っても、次の面まで地獄火を出させないことは可能です。
　鬼ヶ島では、5千を取って抱きつき鬼2匹を殺し、気合を入れてからレバーを左に入れながら降り、鬼の所で、すかさずレバーを右に入れて気合を使えば、一気に2匹倒せ、続けざまに右はじの鬼に気合を3発撃ち込んで下さい。もたもたしてないで、完全にパターン化すること。

裁きの谷

　この面では、俗に編集部で「おたやん渡り」と呼ばれるテクニックが要求されます。
　まっすぐ三途のババアの所まで行きます。三種の神器を集めてないから、ババアは通してくれませんが、首つきを集め(3匹以上がベスト)、その頭に乗って越えることが、なんとできるのです(レバーは右に入れっぱなし、ジャンプボタンは押しっぱなしにすること)。
　このテクニックを収得して初めて、2コインクリアへの道が開けてきます。
　1コインで5面までたどりつけるようになれば、2コインは楽勝なんだけど、やはりそうなると1コイン5面クリアを目指したくなるもの。
　ここから1コインクリアに話を進めていきます。
　当然、4面まで地獄火を出さないこと。4面にたどりついた時点でハート、饅頭を持っていてゲージが一杯か、又はその状態にできるだけの金を持っていること。が、理想です。
　「おたやん渡り」の時はしょうがないにしても、それ以外の場所では、できるだけダメージをくらわないこと(わかってても、これがなかなかできないんですよね)。2回目の地獄火と3回目の地獄火の間が比較的あいているので、そのスキに「おたやん渡り」をするのが理想です。そして4面をクリアした時点で、ハートと饅頭を残せるのが理想です。

輪回界

　この面の中盤で雲を登る所があって、そこで首つきが1匹必ず出てくるんだけど、一度首つきを出してから左へ¼面位戻り、スクロールアウトで消すことが出来ます。
　逆に、首つきを利用して右上へいっきに登ってしまうテクニックもありますが、体力がかなり余ってないと無理です。ちなみに、このスクロールアウトのテクニックは、最初の鳥居の所で出てくる2匹の敵に対しても使えます。頭を使って下さい。
　この面は、たてスクロールで降りる場所が3ヵ所ありますが、3ヵ所目のたてスクロールで3、4匹目の地獄火を消すのが理想です。そして、血の池の手前で5匹目の地獄火を殺して下さい。5匹目の後は次の地獄火の出現まで比較的時間があります。これが1コインクリアのたった一度のチャンスです。その間に、一気に雲を登れることが出来れば、あなたはヒーローです。
　このゲームは〝速攻命!〟とマップ大切のゲームですから、次ページからのマップをしっかり頭にたたきこんで下さい。
（GOD）



たてスクロールは地獄火も含め、何でも消せます。

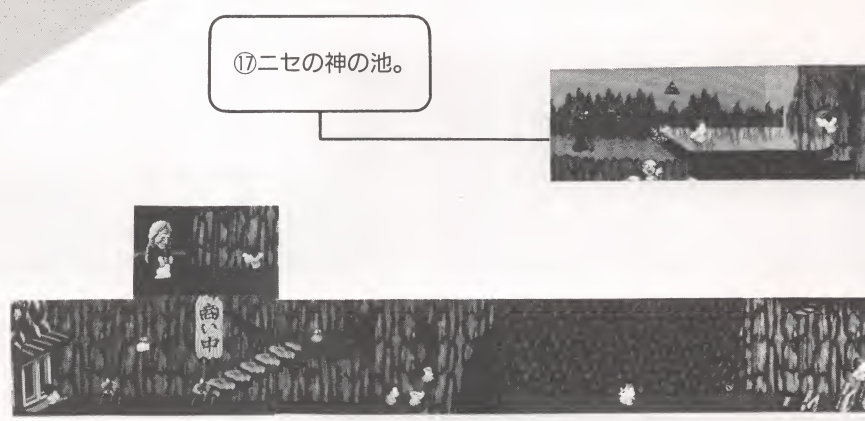


このようにやって下さい。

これが妖怪世界のマカ不思議

　まず、地獄火について少し補足の説明を。
　地獄火が出てくる時間は完全に決まっている訳で、それを調べて時計を見ながらプレイすれば、当然地獄火がいつ出てくるか予想できます。
　地獄火が出てくるハズの時に店に入っていたり、会話をしていると、地獄火は消されるようです。たまに最初の4面で地獄火が出ないという不思議なことがあるのは(もちろん1コインプレイで)多分この為だと思います。
　1コインプレイでの4面・5面の地獄火の出る間隔は、最初の3面のプレイ時間で違ったりします(2匹目と3匹目の地獄火の間隔があいてない時がある)。
　その他のトクする豆知識。
　一度入った店は二度と入れないと思っている人がいるようですが、1分30秒毎に、再び「商い中」の文字が出て、何回でも店に入れます(3回目は何故か「商い中」の文字が出ませんが、ちゃんと入れます)。これを利用すれば永久パターンが出来る?
　石は256発で壊せます。お値段は1000です。
　4面の三途のババアの手前の、ある位置にいると、地獄火も含め何も出てこないという謎の永久安全地帯があります。1面のガマ親分を倒した時も同じです。
　最終面の最後の雲を登りきるときにダメージをくらい、0ゲージの状態でクリアすると…やはりゲームオーバーになります。死んだたろすけにむかって「長い道のりごくろうだったな」と言ってくれます。
　又、雲を登りきってクリアした時にカエルなどがいても普通は消えてしまいますが、消えずにダメージをくらう時があります。その時もし、0ゲージになったらどうなるか…。知ってる人がいたら、お手紙下さい。
　クリアして、雲の上を強制的(?)に歩かされる時に、レバーを左に入れると左を向いたまま歩きます。
　ニューバージョンの道中記は、デモのタイトル画面で、たろすけが歩きますが、おじいさんになって死んだり、水の中で死ぬと、おもしろいデモが見られます。
　3面の最後のカメで、左を向いた状態でカメに乗ってたり、竜宮城の踊りを画面の右端で見ることができます。考えてみて下さい。
　なお、1コイン天界パターンは上記の記事とは多少違います。
（GOD）

裁きの谷



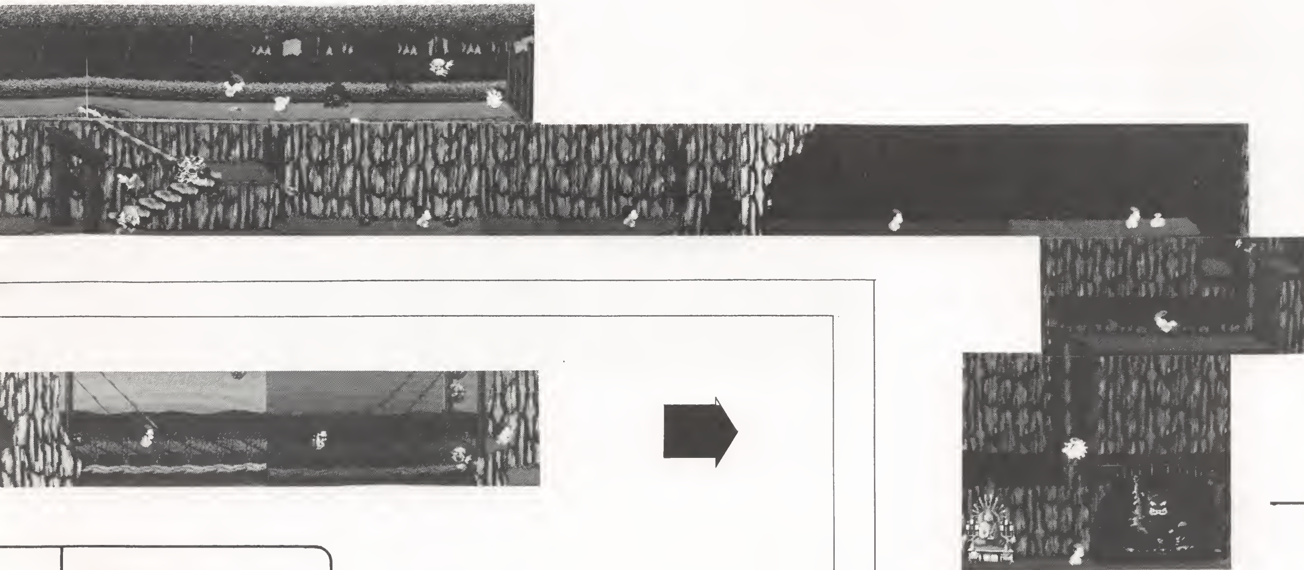
第４世界

妖怪道中記

全面マップ 大付録だ！

（取りはずしができるよ）

このゲームのマップって、とても複雑だから覚えにくいんだよね。そういう人のために作られたのが、このマップなんだ。このマップを見れば、複雑な面だって一気に見わたすことができるんだ。どんなふうにつながっているのかがよく分かるよ。これを見れば、もうゲーム中迷子になることなんかないぞ！



⑦神の池でハートを
もらおう。

③1面のボス、赤オニ。



⑧2面のボス青オニ。

⑫ここにも5千円がある
けど、めんどくさいね。

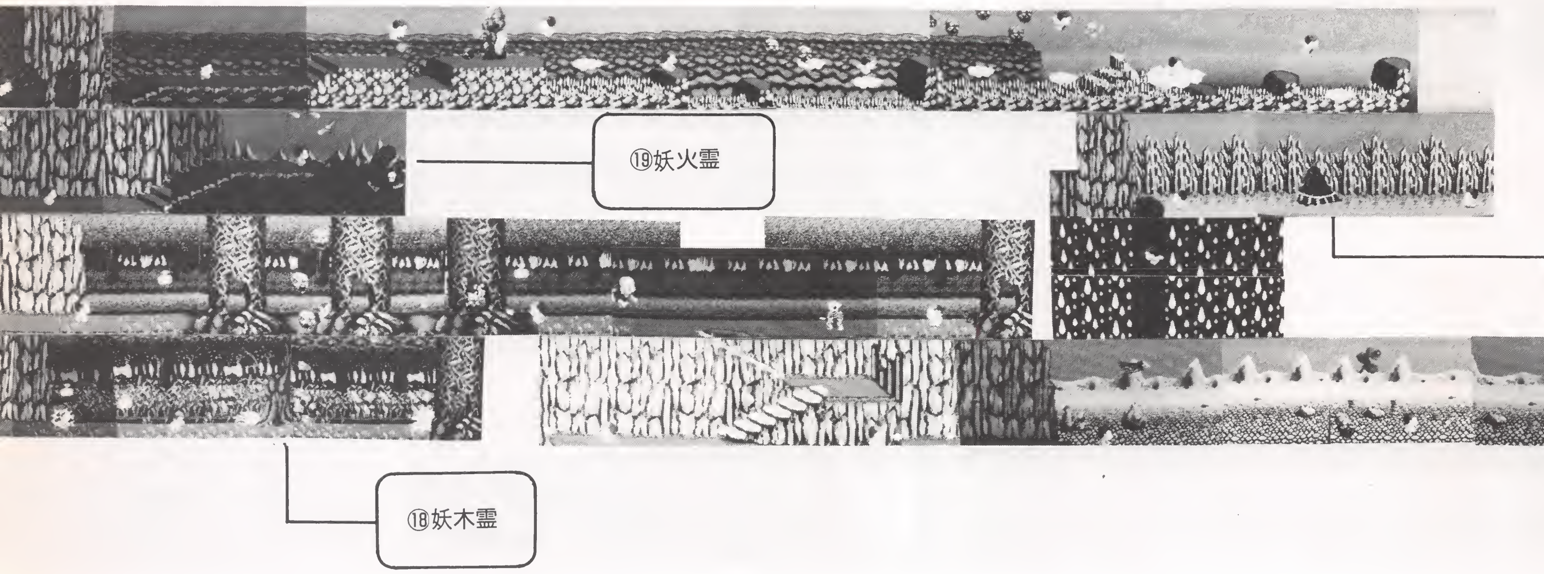
⑯3回のうちどれかが
当たりよーん。

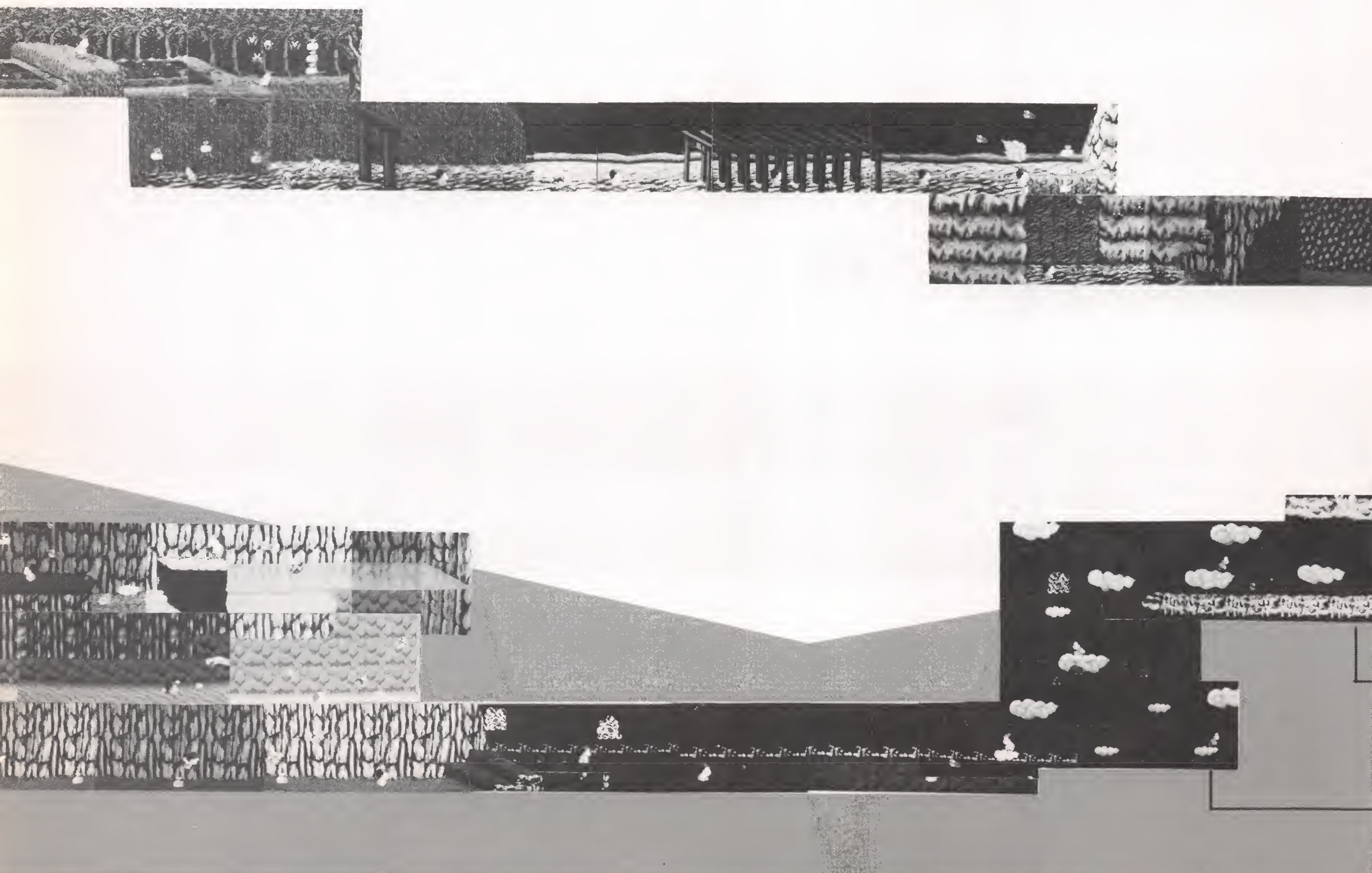


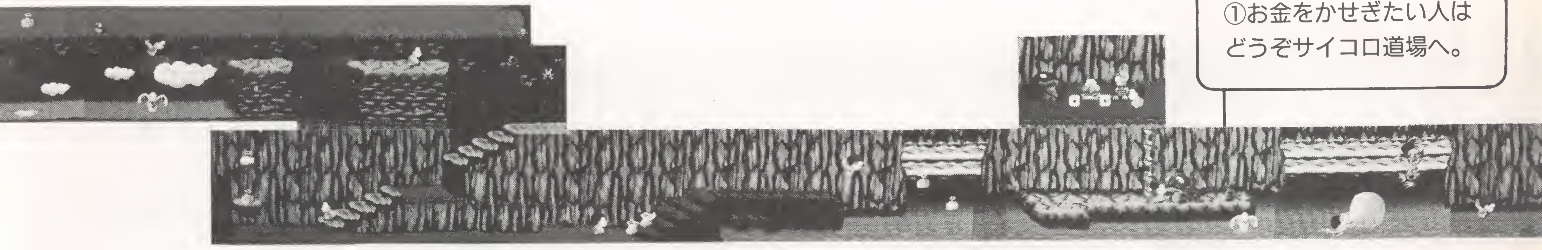
⑭こいつは相手にするだけムダ。

⑮龍宮城。しかし時間がもったいないね。

Ⓐ


⑲妖火霊
⑱妖木霊

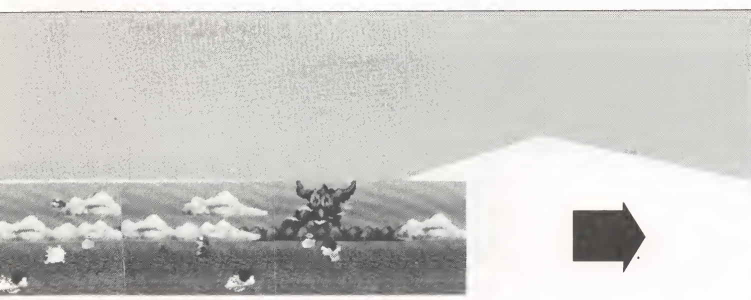




①お金をかせぎたい人は
どうぞサイコロ道場へ。



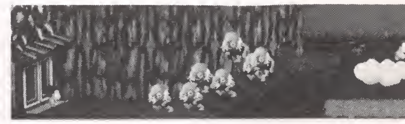
第 2 世 界





⑨お金をかせぎたかったら
上へ行って鬼ヶ島へ。

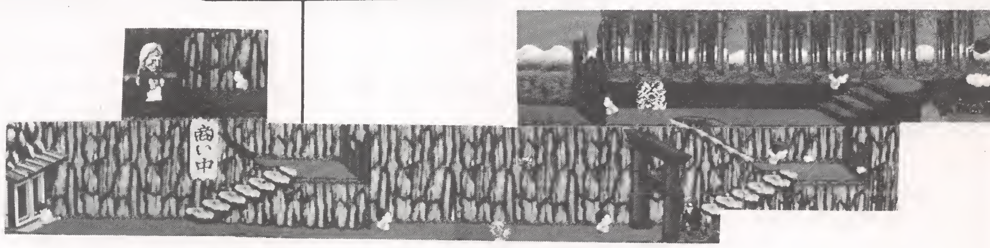
地獄の入口



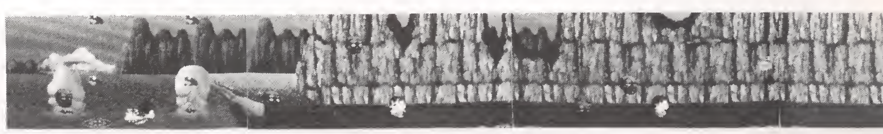
第 1 世界

苦行の道

④最初のお店ではまんじゅう、2連射、カール類須を買っておきたい。



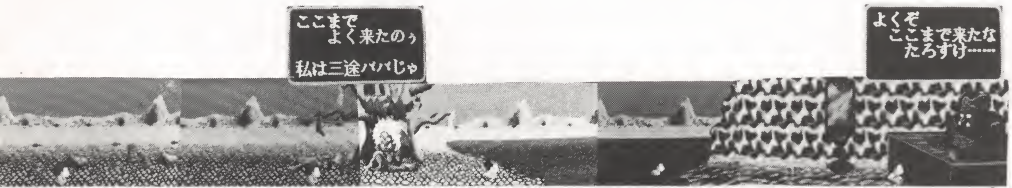




幽 海

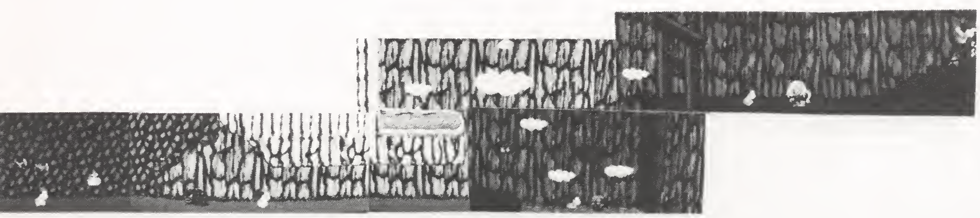
第 3 世 界

⑳妖岩霊



㉒えんま様だ。

㉑三途のババア。3つの宝を見せるか、とびこえればクリアできるよ。





㉗最後の試練だ。ガンバろう。

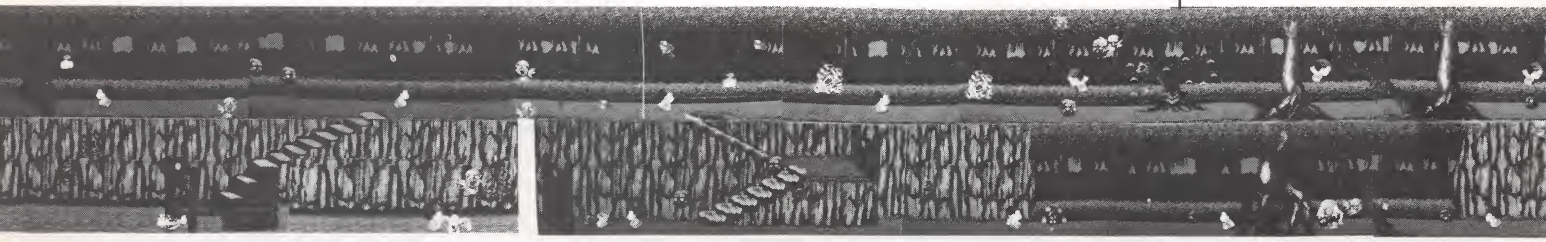
㉖一番奥の雲からいった方がいいよ。

マップ使用法

まず41～48ページまでのマップのページ2枚をゲーメストから取り外します。（針金をおこして取ってね。）次に、その2枚のうちの44ページの端と47ページの端とをつなぎ合わせれば、はい全面マップの出き上がりっと／そしたら後は壁にかざるのも持ち歩くのも君の自由だ。

※43ページのⒶとⒷの点線と、48ページのⒶ′とⒷ′の点線を合わせる。もしくは、47ページのⒸとⒹの点線と44ページのⒸ′とⒹ′の点線とを合わせて下さい。

②人面樹。

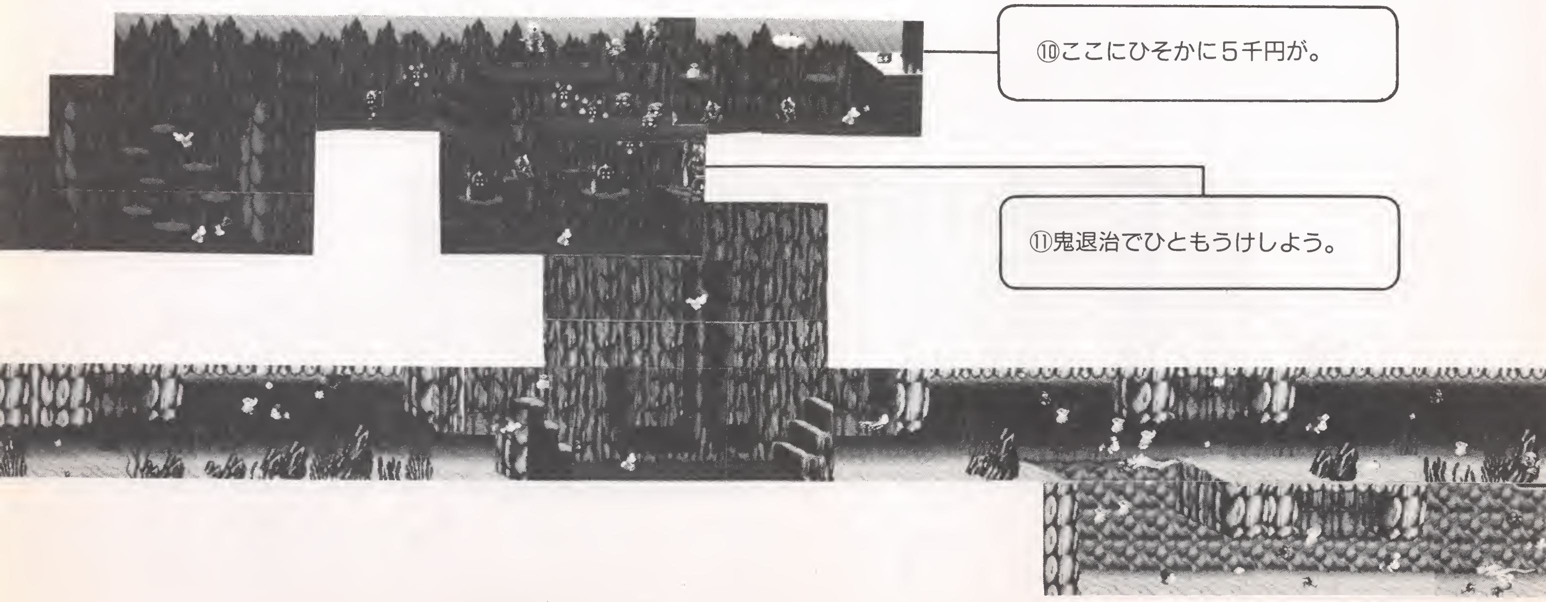


⑤大入道が連チャンでくるぞ。



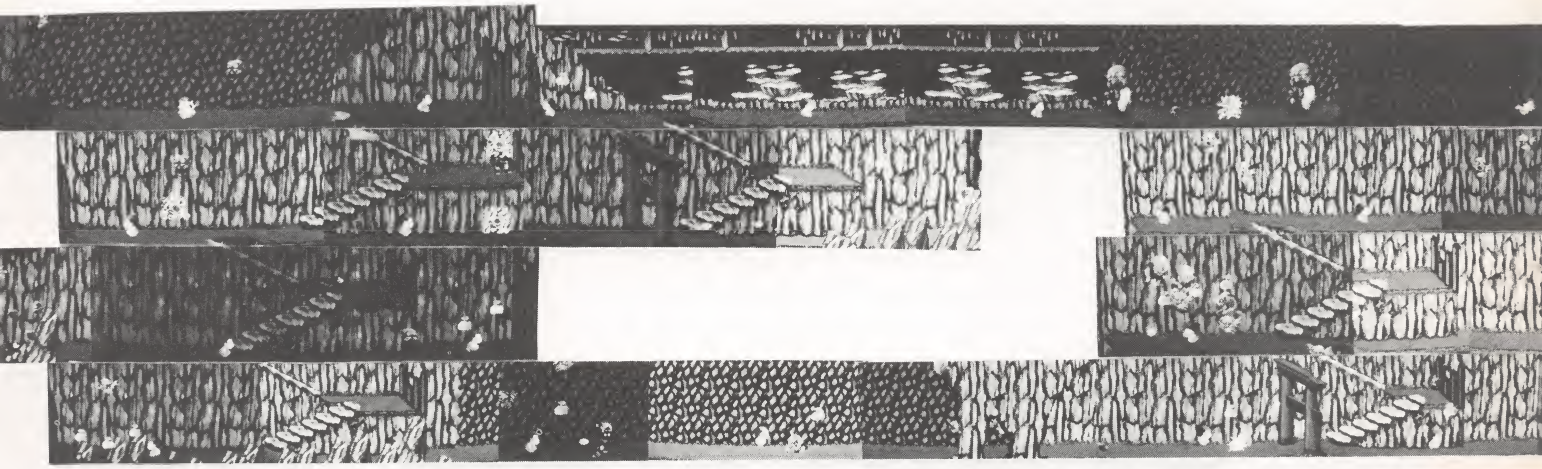
⑥2面はお店が2つあるのだ。

⑩ここにひそかに5千円が。

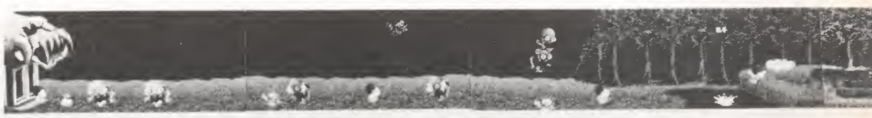


⑪鬼退治でひともうけしよう。

⑬ここで3万円でカメを売ってもらえばクリア。



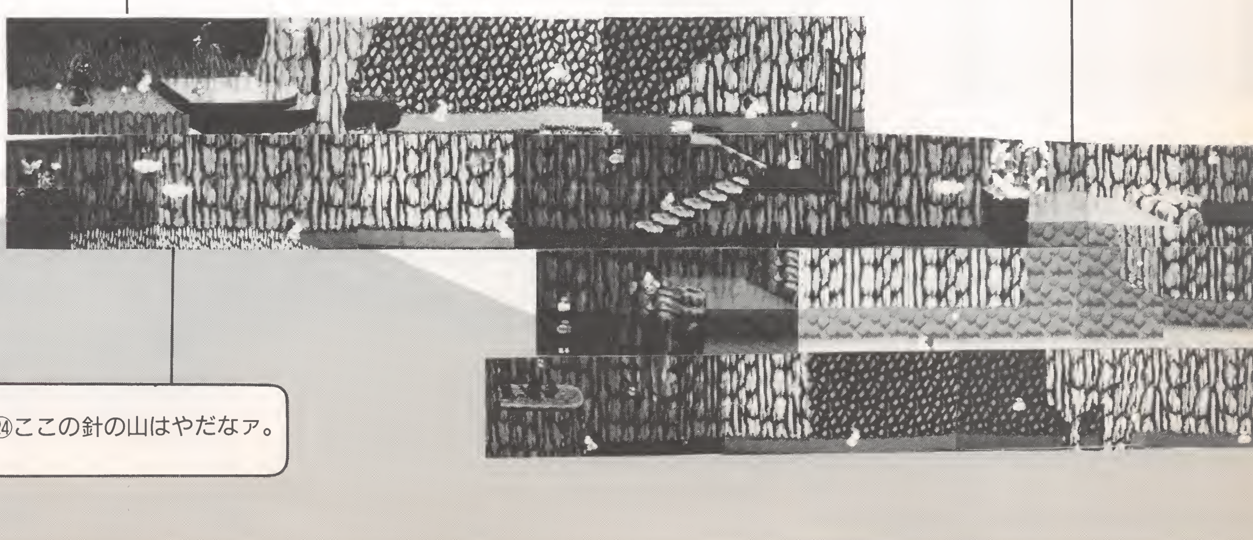
輪回界



第 5 世界

㉓またまたニセの神の池。

㉕ここから右へ
行く必要ナシ。



㉔ここの針の山はやだなァ。

超時迷宮 レジオン

©日本物産

麻雀ゲームだけじゃないよ！ ということで、あの日物がダンガー以来のシューティング・ゲームを発売したぞ。


下にあるのが、レッドクリスタル。



Power UP



タイトル画面

久々のシューティング・ゲーム

このゲームは、ダンガー以来の日物のシューティングゲームです。実は、ロケテストの時僕も何回かやってみたんだけど、敵キャラが日物独特のいやらしい動きをしてなかった。（テラクレスタ、ダンガーをやったことのある人ならわかるでしょ！）お金を入れた時は、まさかこんなに素直な動きをしてくれるとは思ってもみなかった僕でした。でも、素直な動きの方が、だれでも遊べていいんじゃないですか？

ストーリー

西暦20××年、宇宙創世の秘密を握るタイムマスター族の宇宙船が地球に不時着した。

その謎の宇宙船は、人類は考えも及ばない素晴らしい科学力の結晶であり、中でも時空間の歪みを利用し、自在に時間を逆行させるタイムマスター装置は素晴らしいものであった。

それらの技術解析もおわり、最新の装置を平和利用しようとしている時、地球は突如異星人の攻撃を受け窮地に立たされた。彼らはタイムマスター族から異分子として追放された集団であった。彼らもやはり不時着した宇宙船の秘密を狙っていたのであった。

彼らは地球上に基地を作り、ジリジリとその勢力を広げていた。

そのころ、地球連邦では不時着した宇宙船と同じ装置を持つ小型戦闘機、SPINNERI、SPINNER2の2機を試作し発進させた。

TIME BOMBとは！

このゲームは8方向レバーと2つのボタンで操作するのですが、片方のボタンはビームボタンで、もう一方がタイムボムです。

このタイムボムとは、時間を少し戻してくれる、とても使える武器です。例えば、もし自機が敵にやられてしまっても、すぐにタイムボムを使えば、やられる前の状態に戻ってくれるのです。つまりタイムボムが残っている時は絶対に死ぬことはないわけです。

タイムボムは、エネルギー塊を取ることによって増えます。エネルギー塊は、ランプみたいな地上から生えてくるやつを壊すと出て来ます。エネルギー塊は、タイムボムだけでなく1UPなどにもなります。

POWER UP！

前にも書いた通り、死んだ時はタイムボムを使えばよいのですが、当然多用すればなくなります。そこで第一に考えなければならないのは死なないことです。ただ死なないと言っても無理かも知れませんが、自機がパワーアップしていれば、ある程度楽になるでしょう。

パワーアップ方法は、味方の兵士を搭乗させる事でパワーアップします。パワーアップには砲台を増やす戦闘兵、ビームをレーザーにするレーザー用員、スピードアップする機関兵がいます。

①戦闘兵――最高4人まで乗込むことができ、乗込んだ兵は、自機の4隅に配置されて、それぞれ砲台を回転させながらビームを発射する（これは使えるパワーアップ）。

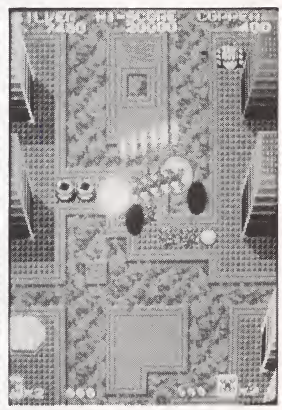
②レーザー用員――何人でも乗り込むことができ、そのたびに自機の発射するビームが8秒間レーザービームになり、すべての敵をつきぬける強力な武器。

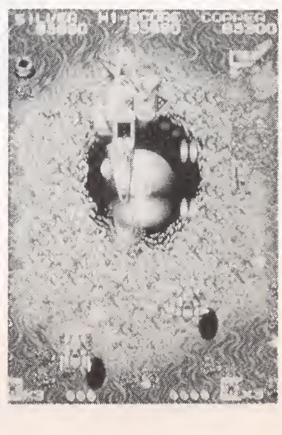
③機関兵――最高3人まで乗り込むことができ、そのたびに自機のスピードがアップする。（スタート時のスピードを6とすると、8・9・12という比率らしい。）

2Pだと変わったパワーアップがあるらしい。

2P同時プレイの時のみにおいて、バリアをはることが出来るそうだ。

バリアの付け方とは、画面上に現われたエネルギー塊に片方のプレイヤーが接触すると、残りのプレイヤーも吸引され、2つのプレイヤーが重った瞬間両方のSHIPはエネルギー塊に変化し無敵となる。その状態のままでもプレイヤーはレバー通り動くことが出来るので、両者の間にエネルギー帯ができる。その帯に触れた敵はすべて破壊される。しかし、プレイヤーがある程度離れた場合と10秒経過した場合は元に戻る。


無敵！


最後のボスだ！



どちらにしようかな？

最後面クリアとは！

最後面までにたどり着く方法ですが、面の最後の次の面を選択する所で必ずしも面数が多い方が最終面に近いとはかぎりません。最後まで行く手前で出現する情報SHIPの通りにすれば最後まで行けるでしょう。

（REO Y・Y）

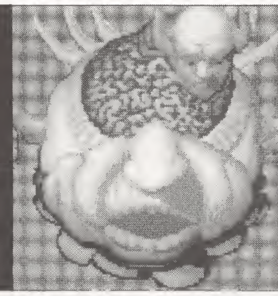
CCV

©SEGA

ALIEN SYNDROME

全面攻略 エイリアン シンドローム

ゾクゾクするけどやめられない。うーん、クセになりそう…… うにゅーと行くか!!



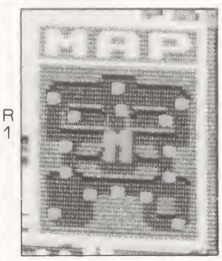
前回紹介したこのゲーム、もうすでに全面クリアした人もいるんじゃないかな。けど、中には、あの敵キャラの不気味さにたまりかね、クリアできずにいる人も多いんじゃない?

ともあれ、さっそく攻略といってみよう

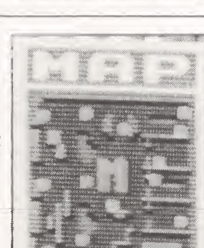
各面のマップを覚えよう

まず、なんと言っても各面のマップ、よーするに救出する16人の仲間の位置を、覚えなくてはいけません。これを覚えないがために救出に時間がかかり、最後のボスのところでタイムオーバーになってしまって、死んでしまうケースがよくあります。

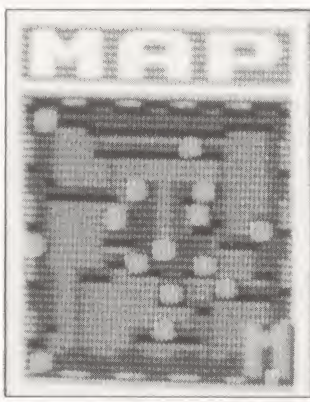
R1～R6までのマップを載せたので、まず見てほしい。各面とも、それほど複雑じゃないから、すぐ覚えられると思うよ。マップを完全に覚えたら、自分なりの救出パターンを作ってしまおう。そうすれば、仲間を救い忘れる、などという愚かなミスは二度とおこさないでしょう。

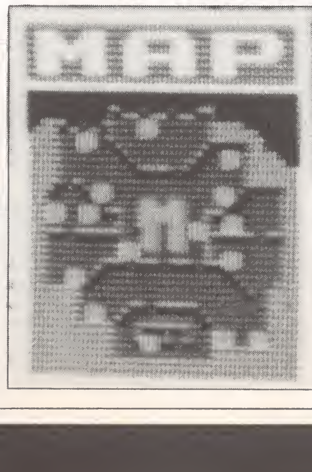


R1

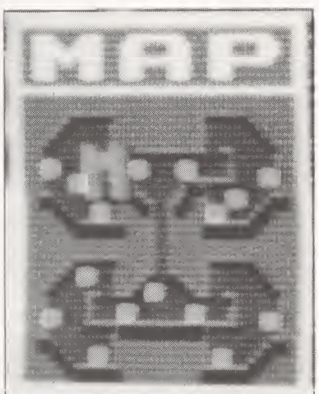


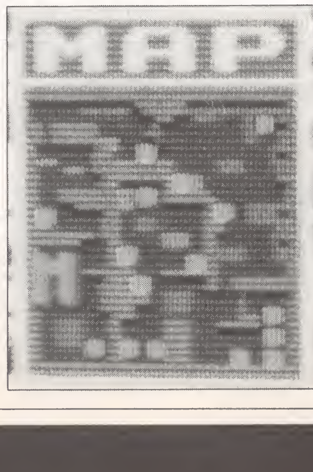
R2





▲R3 ▼R5





▲R4 ▼R6

武器をうまく使い分けろ!!

各面での有効武器を教えるので、しっかりと頭に叩き込め。

R1…ファイヤー
R2…レーザー・ファイヤーボール・ファイヤー
R3…レーザー・ファイヤーボール
R4…レーザー
R5…ファイヤー
R6…レーザー・ファイヤーボール・ファイヤー

こうなるのだけど、注意してもらいたいのは、これは仲間を救出するまでのザコに対しての有効武器であって、各面のボスに対してはこうだ!!

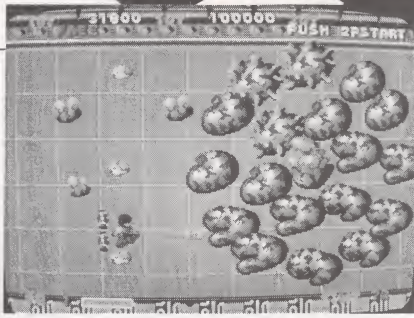
R1…ファイヤー
R2…レーザー・ファイヤーボール・ファイヤー
R3…レーザー
R5…レーザー
R6…レーザー・ファイヤー

見ればお分かりのとおり、レーザーがボスに対して大変有効です。残りの武器ボムははっきり言って使えません。もしまちがって取ってしまったら、すぐに他の武器と取り替えてしまおう。

各面の攻略といこう

ROUND 1

ファイヤーは、マップの右下の方にあるので、簡単に取りに行けます。ファイヤーを連射させていれば、まずこの面の敵、スライムにやられることはないでしょう。



①ファイヤーでやきはらえ!!

ボスについても、しいて言う事はありません。ひたすら巨大スライムに、ファイヤーの炎を浴びせるのみです。

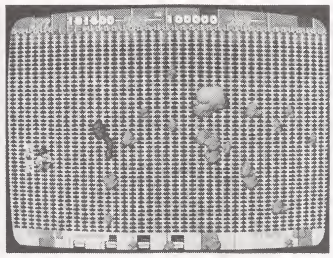
ボスが吐き出してくるスライムについてもファイヤーがあれば問題ありません。スライムが近づいてきたら、ファイヤーを連射しつつ、自機を360度、すばやく回転させるのです。あっという間にスライムを一掃することができます。

ROUND 2

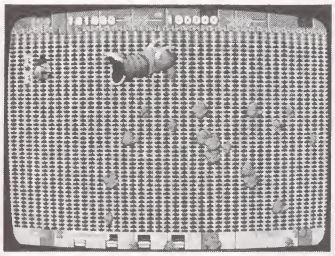
この面の敵は歩く速度も遅く、攻撃もめったにしてこないので、救出する仲間の近くにいる敵のみをやっつけてしまえば、簡単にクリアできるでしょう。

ただし、2面のボスはなかなか手強いぞ。本体を破壊すると（破片に触わると死んじゃうよ）、すぐに頭の横に付いていた腕が飛んでくるので、上か下、どちらかに避けよう。（写真⑤）

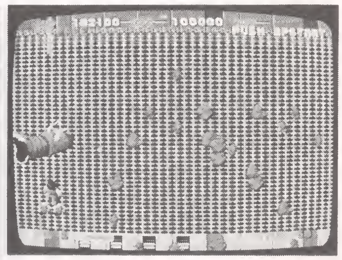
次に頭が襲ってくるのだけど、これも襲ってきたら、下に避けて、上にきているチクワみたいな所に弾をあてる。（写真⑦）この動作を3回か4回くり返せば、OK。



⑤本体の一部が飛んでくる。よけろ!



⑥ひえー、こいつも襲ってきたぁ!



⑦真下によけてしまえば、大丈夫。

ROUND 3

この面あたりから、エイリアン・シンドロームの恐怖が始まります。

この3面は仲間の配置が非常に複雑なため、救出するだけで、タイムオーバーになって死んでしまうことも少なくありません。

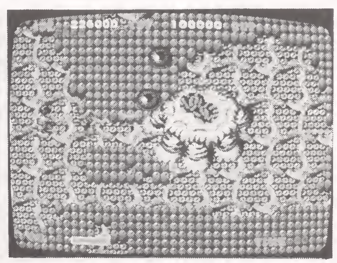
スタートはマップの真ん中から始まります。大事なのは、この中央の島には仲間が7人いるという事です。特に右上のところが忘れがちになるので注意しよう。

もし1人でもこの島で仲間を救出し忘れてしまうと、多大なロスタイムを食ってしまいます。島で確実に7人救出できれば、他に苦労するところはないでしょう。

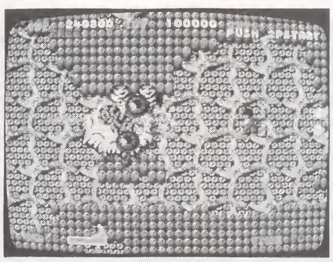
3面のボスを初めて見た僕は驚いた!! 一体なんだ、この得体の知れんキャラは!! 象のような足に、空飛ぶ巨大目玉、そして、うにょうにょと自機に寄ってくるミミズ。ほんと気色悪いんだよー!!

しかし、そんな気持ち悪いボスでも、攻略はいたって簡単なんだ。写真⑨のように、あらかじめ下に抜け道を作っておいて、危くなったら、左側にうつって攻撃すればいいんだ。

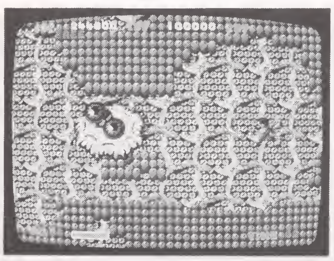
このボスは、思ってたよりも攻略に時間がかかるので、くれぐれもタイムオーバーにならないよう気を付けよう。使う武器は、もちろんレーザーだじょ。



⑨あらかじめ下に抜け道を作っておく。



⑩敵が近づいてきたら、左側に回わって撃つべし。



⑪足さえ破壊すれば、もう楽勝!

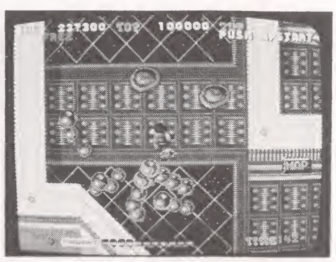
ROUND 4

4面だけは、ゆっくりクリアすることをすすめたい。

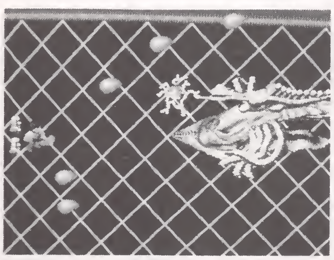
とにかくレーザーで、敵が生まれてくるジェネレーターをことごとく破壊しよう。さもないと、写真⑫のように敵に襲われるのは必至だぞ。

なぜ4面はゆっくりクリアしてもいいかと言うと、実はこの4面のボスが屁のごとく弱いのだ。レーザーなら10秒くらいで倒せるんだ。

全7面のボスの中でも一番弱いんじゃないかな。3面までクリアできた人なら、まずは問題なし。



⑫うえー気持ち悪いよー、たすけてー!!



⑬いっちゃん弱いボス、ミノ。

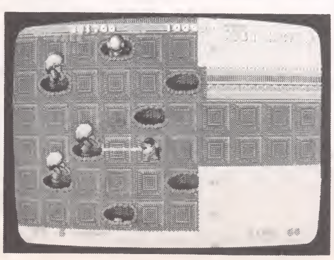
ROUND 5

ファイヤーはマップの一番下にあるので、すぐ取りに行こう。

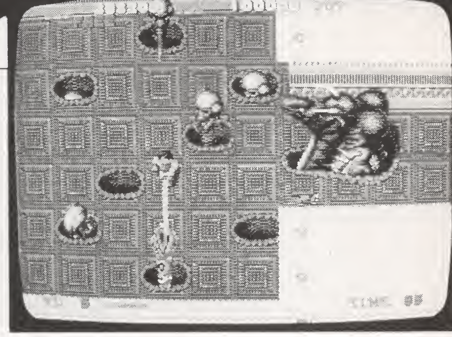
この面で気を付けてほしいのは、使う武器が仲間を救出する時とボスを倒す時では違うということなんだ。ボスはレーザーで倒すので、必ず（マップの右側の方にある）レーザーを取ってから出口にむかってくれ。

ボスの攻略の仕方は、写真を見てくれればよくわかると思うけど、写真Ⓐの位置で左のザコをやっつけて、写真⑭の位置で一番下のザコをやっつける。そして一歩前に出て、左右の2匹もやっつける。（写真⑮）

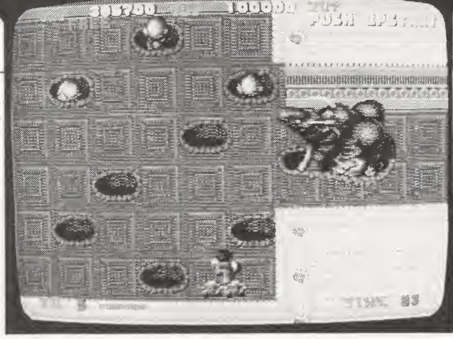
こうなればあとは簡単。レーザーを、ボスの鼻ヅラめがけて発射してください。



Ⓐこの位置で、まず1匹。



⑭そして2匹目。



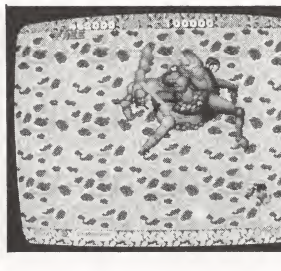
⑮残りの左下、右下の敵をやっつければ、ハイ、安全地帯の出来あがり。

◆◆◆ ROUND 6

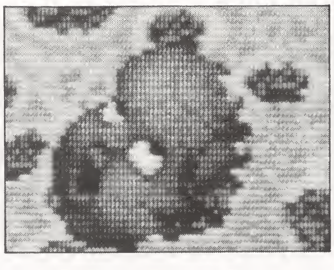
この6面も3面と同じく、仲間の配置が複雑なので注意してほしい。

6面のボスを楽に倒すには写真⑯のように、画面右下のところから、斜めにレーザーを撃つのがベストだ。ここならボスに踏みつぶされることもないし、ちょうどボスの弱点のところにレーザーが直撃するので、それほど狙わなくとも労せずして倒せるんだ。

ちょっとボスから生まれてくるザコのダンゴ虫がうるさいけど、レーザーさえうまく使えるようになっていれば大丈夫だ!!



⑯6面のボス、いったいこいつは何なんだ!?



⑰ひでぶ!! しちゃったボス、キャハハ!! 笑えちゃう。

◆◆◆ ROUND 7

仲間を救けるという作業はこの面にはなく、いきなりボスとの戦いが待っている。

さすがに、最終面のボスということだけあって、やたらとデカイ! けど、これは見掛倒しで、実際は非常に弱いのです。(だいたい、敵が弾を撃ってこないんだから、弱いのも当然と言えますね)

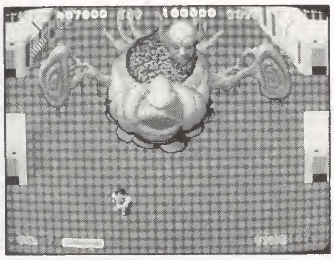
このボスの唯一の攻撃が、写真に載っている、うず巻攻撃です。

このうず巻に触れると、一瞬のうちに写真中央のボスの口に吸いこまれてしまいます。もちろん死です。

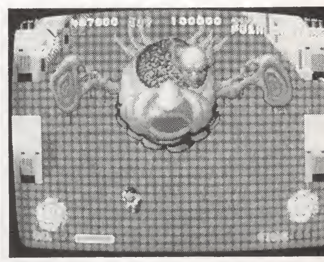
このうず巻を避けれさえすれば、最終面のボスも、どうってことない敵になってしまいます。

避け方としては2つあるのですが、今回は簡単な方を教えましょう。

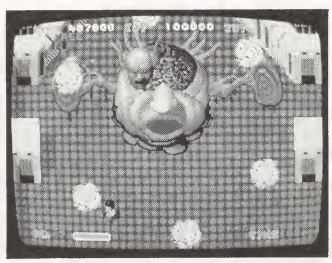
まず写真⑱の位置に立っている。うず巻がでたら、すばやく、左斜め下に避ける。



⑱この位置に立っていれば、



⑲うず巻が出現しても、すぐよけられるよ。



⑳クリア時の残りタイムが100秒以上だと、6万点のボーナス!

と、これだけなのです。

うず巻は一定時間たつと、また出現するので、その出現するまでの間、左右に動く頭に弾を当ててしまおう。そして何発か当てたら、またうず巻を避ける所定の場所へもどって、うず巻を避ける。

誰でも全面クリア可能だ!

誰でも全面クリアは可能です。(ぜったいできます!)

完全なパターンゲームなので、ファンタジーゾーンのように、3周4周クリアも夢ではありません。まだやっていない人も、ぜひ一度やってみて下さい。きっと、あなたもエイリアン・シンドロームの虜になるでしょう。

うーんこれなら…10倍楽しめる!!

ハイスコアを目指す君へ

このゲーム、ファンタジーゾーンと同じく、最終面をクリアすると2周目に入るわけだけど、2周目になれば当然敵もランクアップするので、(7周目までランクアップする)、1周目のように不用意に近づくのだけは注意しよう。思わぬ敵の弾にやられてしまうことがあるからだ。

しかしだ、敵よりも厄介なのがクリア制限タイムだ。2周目は140秒、3周目は100秒とどんどん縮められるので、1周目のように、のんびりと敵など殺している暇などないのだ。ちなみにタイム的に一番苦しいのが4面なので、その4面さえ完全にクリアできるようになれば、まず他の面でタイムオーバーになって死ぬことはないでしょう。

?格納庫の1万点を狙え!

?の格納庫はボーナス点で、それぞれ、100点、500点、1000点、3000点、5000点、10000点となっています。点数は格納庫を開けたときのタイムによって決まります。

ここでひとつ、簡単に10000点が取れる方法があるので教えよう。方法はホントにカンタン。仲間をすべて救出した後、残りタイムの下一ケタが0になった時に格納庫を開ければいい。必ず10000点が取れるぞ。仲間を救出中は、各面それぞれタイムが違ってくるが、調べればすぐわかると思うよ。

1UPは出るか!?

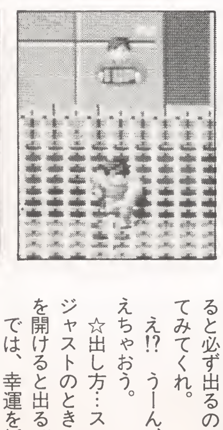
1UPって本当にあるのか? の疑問に答えよう。

写真を見ればわかるよね。1UPは確かに出るぞ。このゲーム、点数によるEXTENDがないので、この1UPが出せれば非常に大きいぞ。ある状態で、?格納庫を開けると必ず出るので、がんばってみてくれ。

え!? うーん、じゃあ、教えちゃおう。

☆出し方…スコアが10万点ジャストのときに、?格納庫を開けると出るぞ。

では、幸運を祈る。



㉑えー! うそー! ほんとー!? の1UPキャラだぜい!!

●HOW TO MAKE FANZIN?

●同人誌の作り方　その2

さて実行
紙の手当て、それから…

さて、前回で下準備は終わって、今回はいよいよ原稿を書く段へと入って行くぞ。

第一に紙の手当て

原稿を書く紙は洋半紙やPPC用紙と呼ばれる洋紙、あるいは少しリッチにケント紙等でもよい。

サイズは？　というと、作るべき本はA5版（148×210㎜）かB5版（182×257㎜）になるので（普通はね。あらかじめどっちかきめておくこと）、そのサイズに合った紙を買うこと。ただ、A5版ならA4、B5版ならB4という風に、倍の大きさの紙を買った方が安あがりで、おまけに便利だぞ！　ちなみに、ケント紙などは前記のサイズより大き目になっているので、前記のサイズに合うように切って使うこと。

選ぼう適切なペン

一方、原稿を書くためのペンの類だが、これは実に沢山の種類がある。DR、FPS等という安価型（写真1）から、ロットリング（写真2）、ステッドラー等の高いもの（¥2000以上）まで色々とあるが、長い目で見ると高いもの方が当然得。なのだが、高いものは手入れが大変なので、初心者には安いもの（だいたい1本¥150〜¥200）を推めたい。

太さはというと、0.1〜0.2ぐらいがベストだろう（ちなみに、安いものの0.1というのは、高いものの0.2〜0.3の太さになる）。特に0.1はカット、イラストの類を描くのにも使えるので、必需品だ！

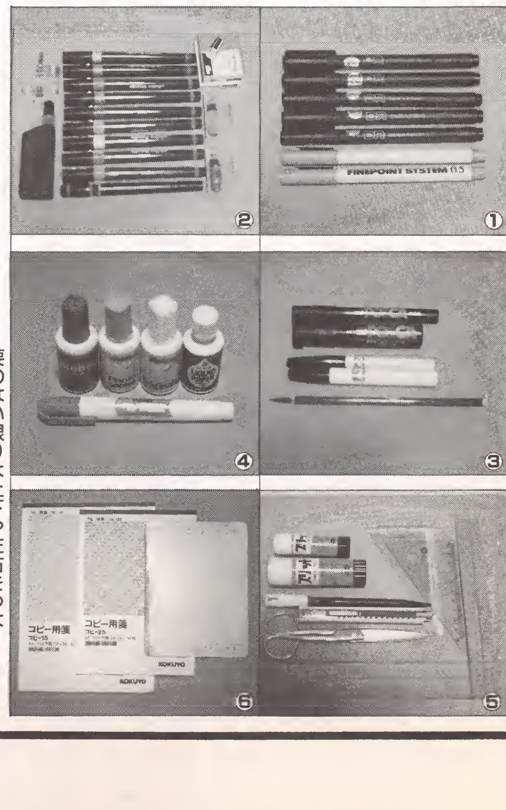
もう一種類、黒ベタを塗るためのペン（写真3）も1本ぐらいは持っていた方がいい。あ、そうそう、修正液（写真4）も揃えておこう。さらに定規、カッター類もあった方がいいね（写真5）。それと―、スティックのりも。

いざ書く時は……

実際に原稿を書く時に気をつけるべきことは、紙の端から（上下左右端から）1〜1・5㎝ぐらいは空白をとっておいた方がよいということだ。これはコピー印刷にしろ、オフセット印刷にしろ、あまり紙の端に書いたものは印刷に出ないことがあるからだ。

また、文字の行は揃えておいた方が見やすいので、1行の文字数は揃えなくてもいいが、行は揃えるようにしよう。一文字の大きさは最低でも3㎜ぐらいはあった方がいい。

行を揃えるためには、紙に鉛筆などで線を引いておくとよいが、洋半紙やPPC用紙を使う場合は、写真6の右にあるような下じきを作った方が効率はいい。あるいは、こういった手間を踏むのがいやならば、写真6の左と中にあるようなコピー用原稿用紙（線が水色で引いてあって、印刷に出ないようになっている）を使うのもよい。



計画をたてて書け

ただ文章だけを並べていってても単調になってしまうので、原稿の中にはビジュアル（視覚的）なものも含めた方がよい。図や表があればそれを使うのだが、なにもない場合は（記事と関係なくてもよいから）カットやイラストを入れたいところだ。

そういったビジュアルなものを入れる際の注意としては、特に必要のない限りは上下や左右をつなげて入れることのないようにすることだ。斜めになるように入れていった方が見やすい。

原稿を縦書きにするか、横書きにするかは自由だが、レイアウトのしやすさから言うと横書きの方をすすめたい。ただ、横書きの場合は左とじ（表紙を見て、左側がとじてある）、縦書きの場合右とじ（同じく、右側がとじてある）となるということだ。

（つづく）

東京のゲーセンをドドッと紹介しよう

夏休みだ、東京に大集合――

8月号は6月30日発売！

という訳で編集長はボク、スパイキッド大和。サラマンダ1000万点のノリで大東京のゲーセンを巡り歩いたじょ。大紹介しよう！

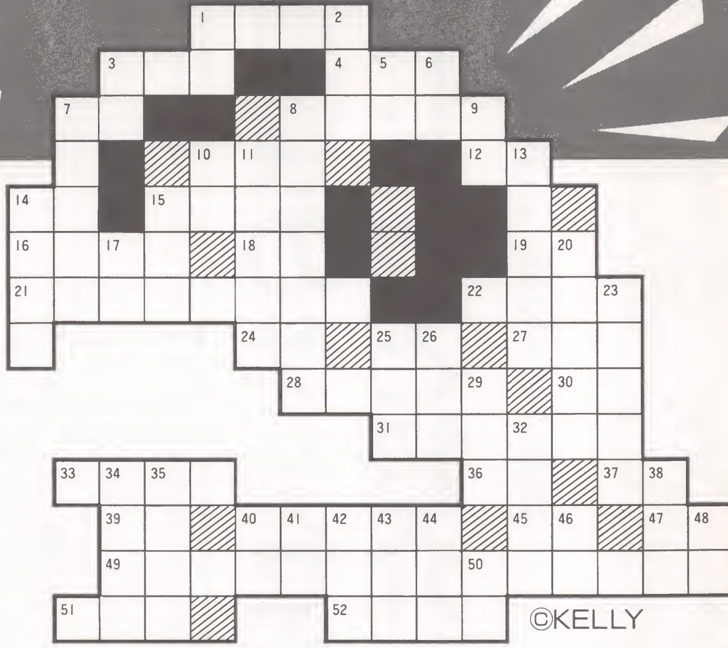


8月号お当番編集長
スパイキッド大和

涙と汗とよだれを流す…（汚ないなあ）

モンスタ君クロスワードパズル

～あのK教授が残していった遺作(?)クロスワードを今、あなたに～



先月号を読んだ人の中には、「え～っ？　Kさん、いなくなっちゃうのお～？」と、ビックリした人もいるハズ。そうです。残念ながらKさんは暫くの休暇を取ってしまったのです。
　でもKさんは休暇に入る前に、ひとつのクロスワードを僕に託してくれました…。今月はその「涙と汗とよだれを流すモンスタ君クロスワードパズル」に挑戦してみて下さい。
　流石（さすが）に、僕と違って黒マスが少ないですねェ。勉強になります…。
　解けたら、今回はかなり多くなりますが全てのカギに対する答を書いて、編集部「モンスタ君クロスワードパズル」係まで送って下さい。
（ちょっと難かしいかな?）
　6月30日の消印まで有効。

タテのカギ

①幻魔大戦に出てきた子。
②「ふっ、原稿書きで徹夜の目には太陽の光が○○○ゼ」
③クロスワードパズルは、○○を字で埋めて行きます。
⑤今日を精一杯生きることが、明日を生きる○○になります。
⑥「今年のゴールデン・ウィークも、各地に観光客が○○とくり出しました」
⑦ー868年。メ○○○○。
⑧多くのゲームでは、タイムストップをかけると敵は○○○○○○します。
⑨ベッドやふとんのことです。
⑩これが多いと、クロスワードパズルを作るのに便利。
⑪「○○○○の力持ち」
⑬「ビンボ○○○○○」
⑭スティングレイって、○○○○のことさっ！（どっかできーたよーな?）
⑮ベッドとかトイレなんかもある。よーするに簡単にできるってこと。
⑰おとーちゃん！
⑳シルバーホーク塗装コンテストでシャークティースとジョリーロジャーマークを書いてきた君は、○○○○○だ！
㉓「本日、天気晴朗なれど、○○○○○」（古いなあ）
㉕闇夜より少しは明るい。
㉖スキー競技の一種で、最高スピードを競うもの。「キロメーター○○○」
㉙人間、追いつめられてこそ○○○を発揮するものだ。
㉜ツリをするサオです。（あほか！）
㉞ゼー、ハー、ゼー、ハー。運動の後によくなります。
㉟ウーロンとシャモアンの得意技。「センプ○○○」
㊳「SPACE ACE」のデクスターの彼女。
㊵「この世に○○のある限り…」
㊶WAIT！
㊷涙。
㊸落ちること。
㊹「恐怖のあまり、足が○○」
㊻「モモ○○3年、カキ8年」
㊽これを飲まない人はいないよね？
㊿○○ワザ、○○ゼルダ？　○○みはらさでおくべきか??

ヨコのカギ

①ー秒間16発？　○○○名人！
③ドンキーコングのマイキャラ（ひねた出題！）
④皇帝のこと。
⑦「チェアー」です。
⑧「マリちゃん難しくてわかんなーい」
⑩昔の中国の国名2つ。「○○同舟」
⑫要するに「おねがいしま～す！」ってこと。
⑭○○があれば、年の差なんて…。
⑮「種類」のこと。
⑯あんパン、ジャムパン、クリームパン、チョコレートパンと…
⑱グラディウスの最終面や、沙羅曼蛇の一面に出てきますね。
⑲金属製のカップのことを「○○カップ」って言いますネ。
㉑ゲーム名「○○○○○○1931」
㉒イシターの別名。イシュタルの他にもこんな呼ばれ方もします。
㉔魚。え？　ファッティ・グラトンに似てる？　あのねえ…。
㉕「○○の皮が厚い」
㉗貝の一種。御御御付なんかに…。
㉘交通標識にありますね、「チュウ○○○○」
㉚ドラゴンバスターでは、鎖や○○を使って穴の昇り降りをします。
㉛「○○○○○、グランプリスタートです」
㉝黄金の城のガイコツ野郎。
㊱「救けてくれてすまんな。またおまえに○○ができちまった」
㊲ダライアスのストロングシェルは○○が近づくと首を引っこめている時間が長くなります。
㊴○○カイカイ。
㊵聖戦士○○○○。（ダンバインちゃない！）
㊺ガンダムのメカだけど、なぜかサイドアームにもいたりして…。
㊼これがないと音が聞こえないって？
㊾コナミのバブルシステム使用作品。ロボット対ロボットの戦い。
(51)○○○とステラ。
(52)クロスワードパズルコーナーの担当者。（お心づかい、ありがとうございました K中尉）

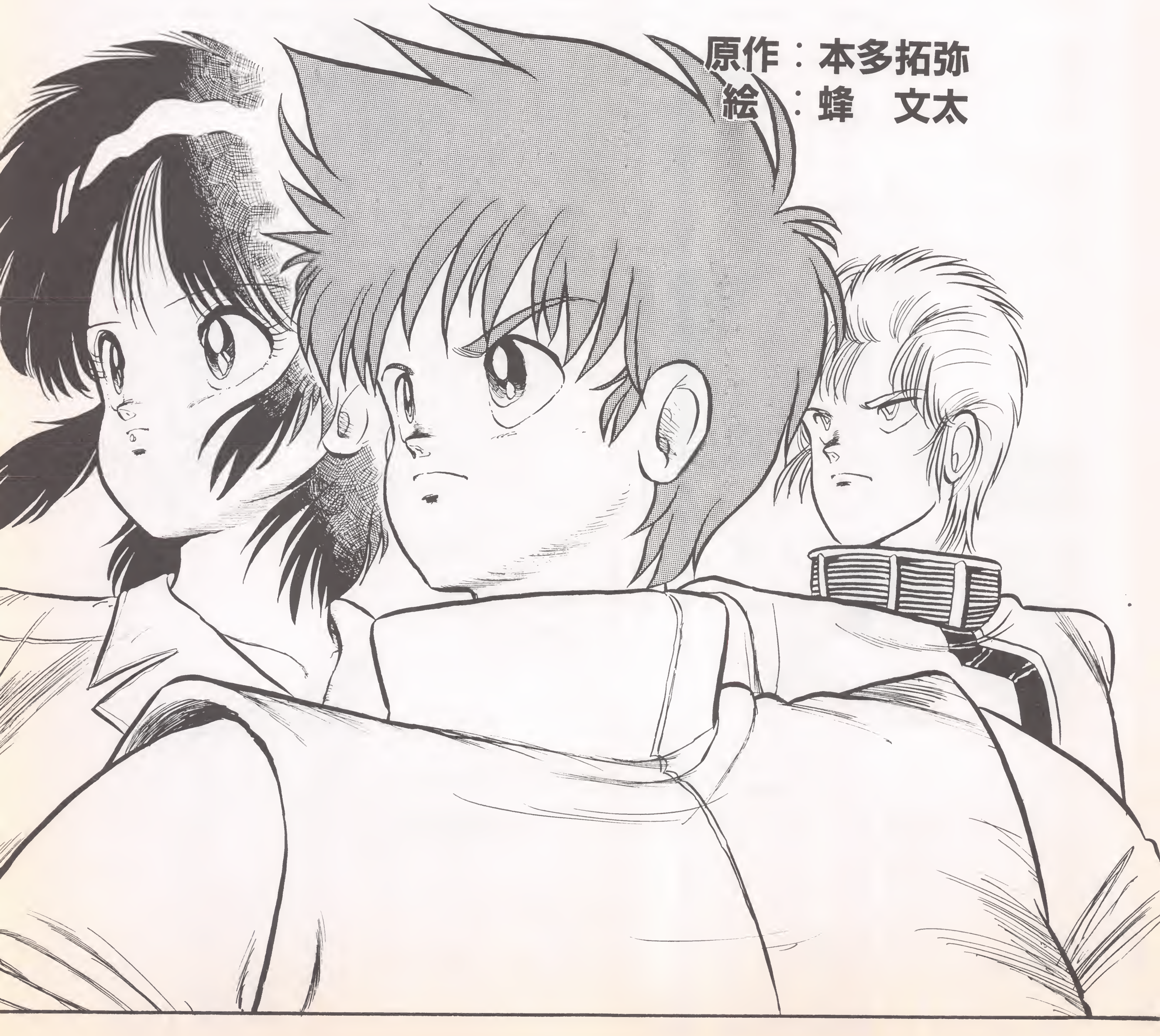
問題製作・K教授
アレンジ・赤斑砂希

5月号の正解&当選者発表

なぜだあ～っ！　前々回の3つのゲーム名クロスの正解は…
。ダライアス（タイトー）
。お雀子クラブ（Vシステム）
。アイ・ロボット（アタリ）
…なんだけど…なぜだ～あっ！　ど～してこんなに正解者が多いんだ～あっっ…。
「ダライアス」「お雀子クラブ」はまだ良いとして、「アイ・ロボット」は日本に1台しかなかったハズの幻のゲームだったのに…。なんで応募者全員正解なんだよ！　ちくしょ～っ！　そのうち世界最難のクロスワードを作って読者をキリキリ舞いさせてやるっ!!
と、言う訳で賞品当選者は、
（東京都）武藤光彦
（千葉県）坂川勝行
（大阪府）武市賢治
（愛媛県）村井彰浩
（東京都）飯田博之
の5名に決定しました。おめでとうございます。
今回は…いさぎよく負けを認めましょう。皆さんよくできましたっ！　あ～あ。
（NOVS一等兵　赤斑）

メタルフリークス

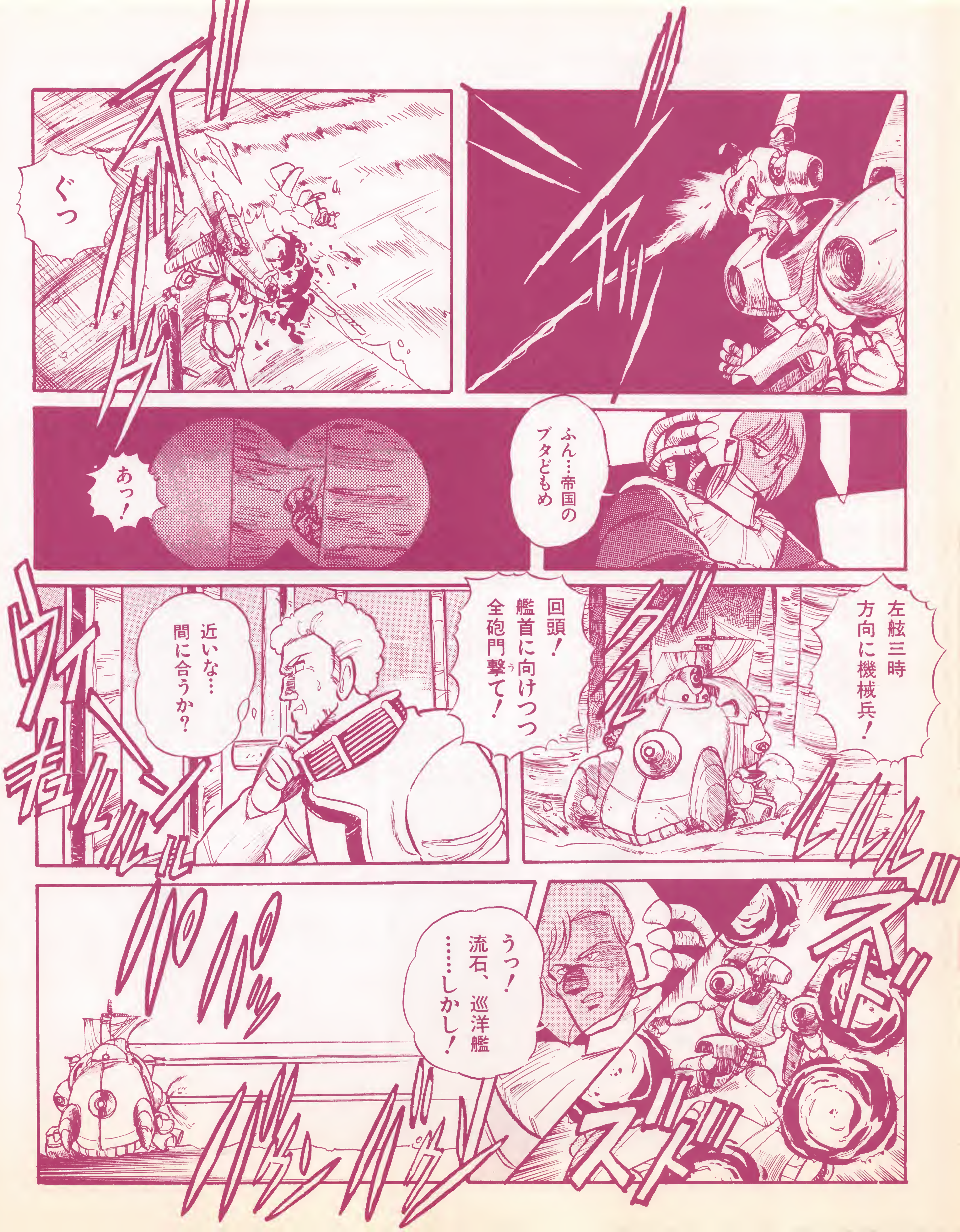
原作：本多拓弥
絵　：蜂　文太

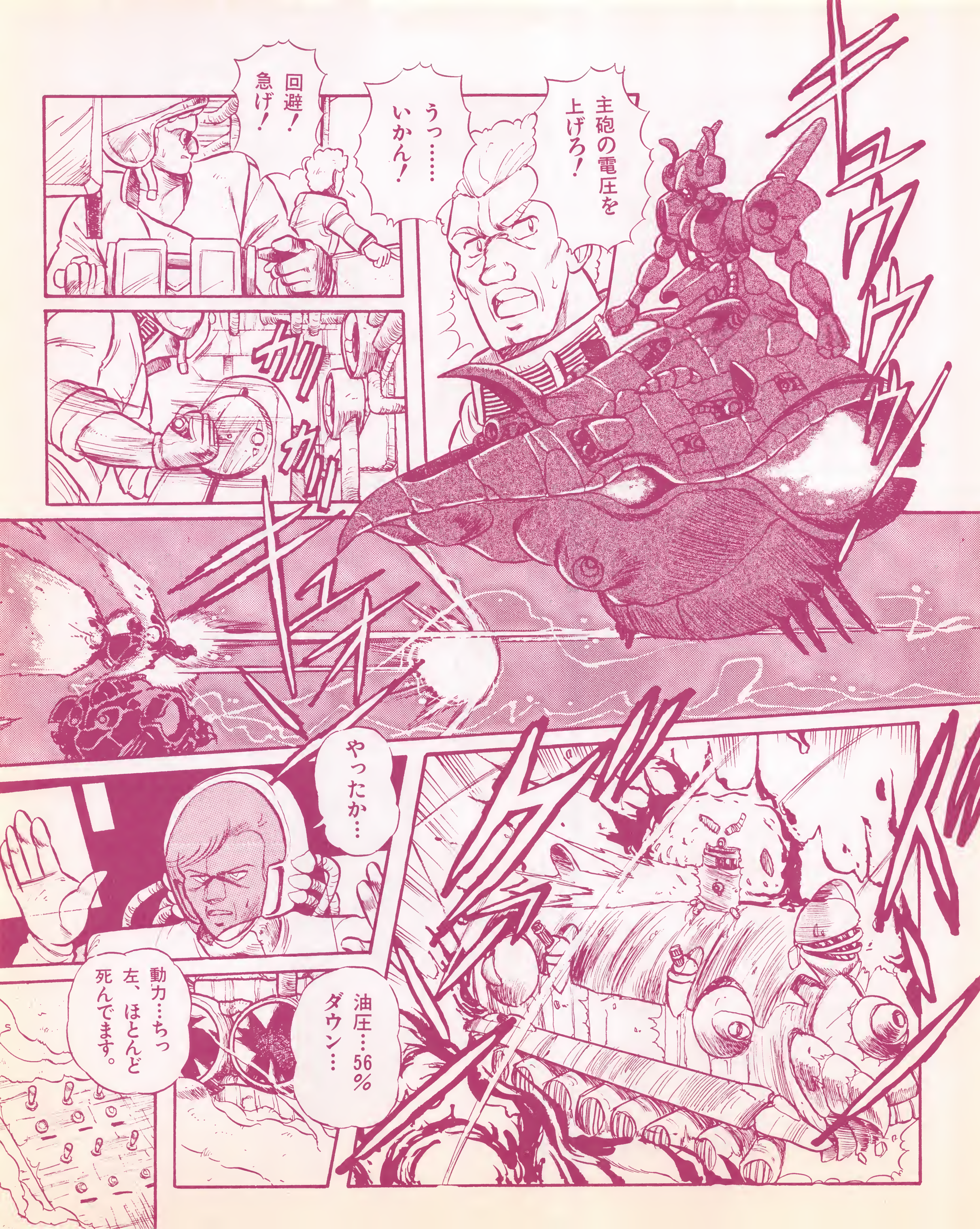


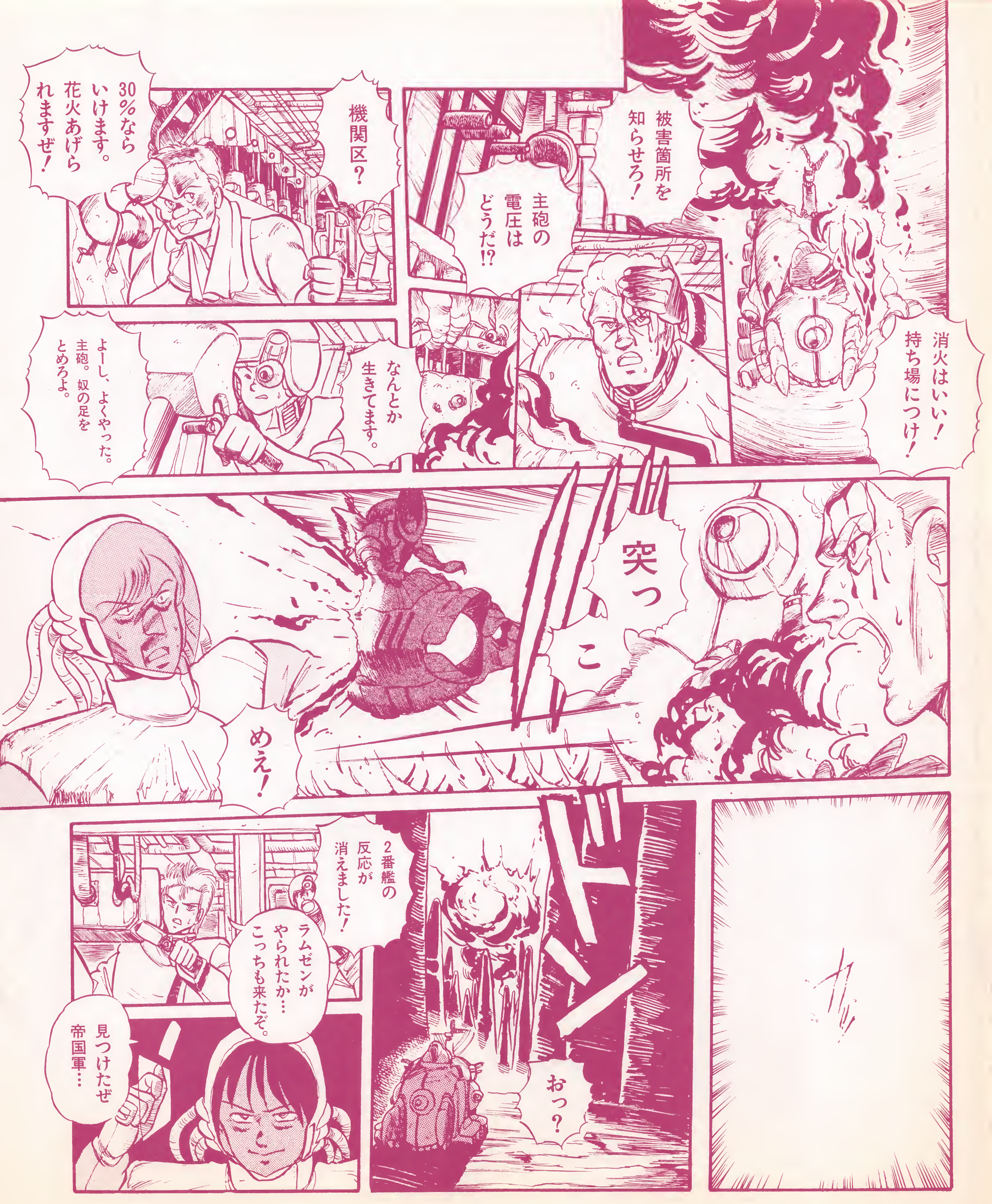


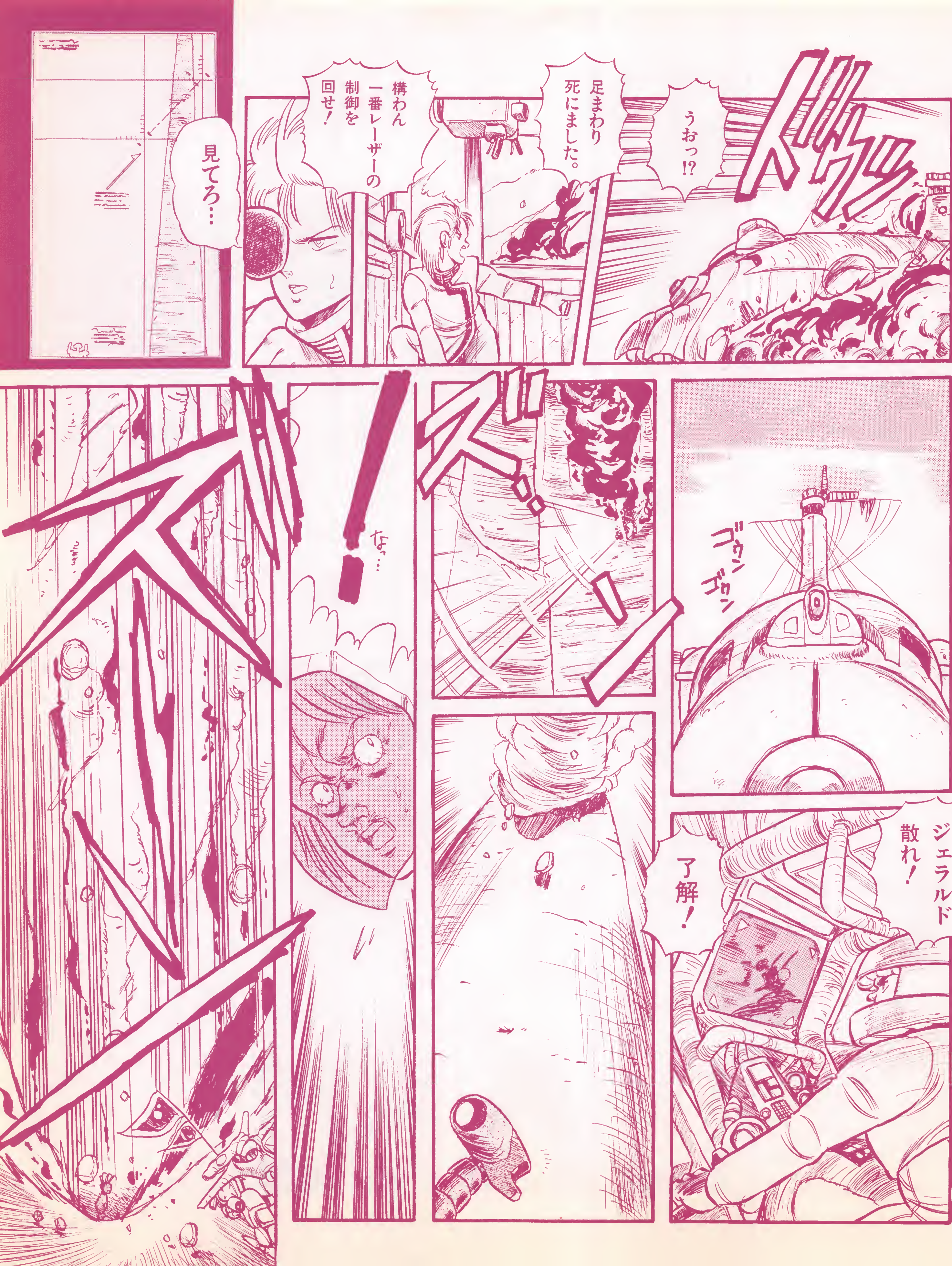
※古代建築に砂塵が吹きだまり、堆くなったもの。
古代都市周辺に多い。造語。

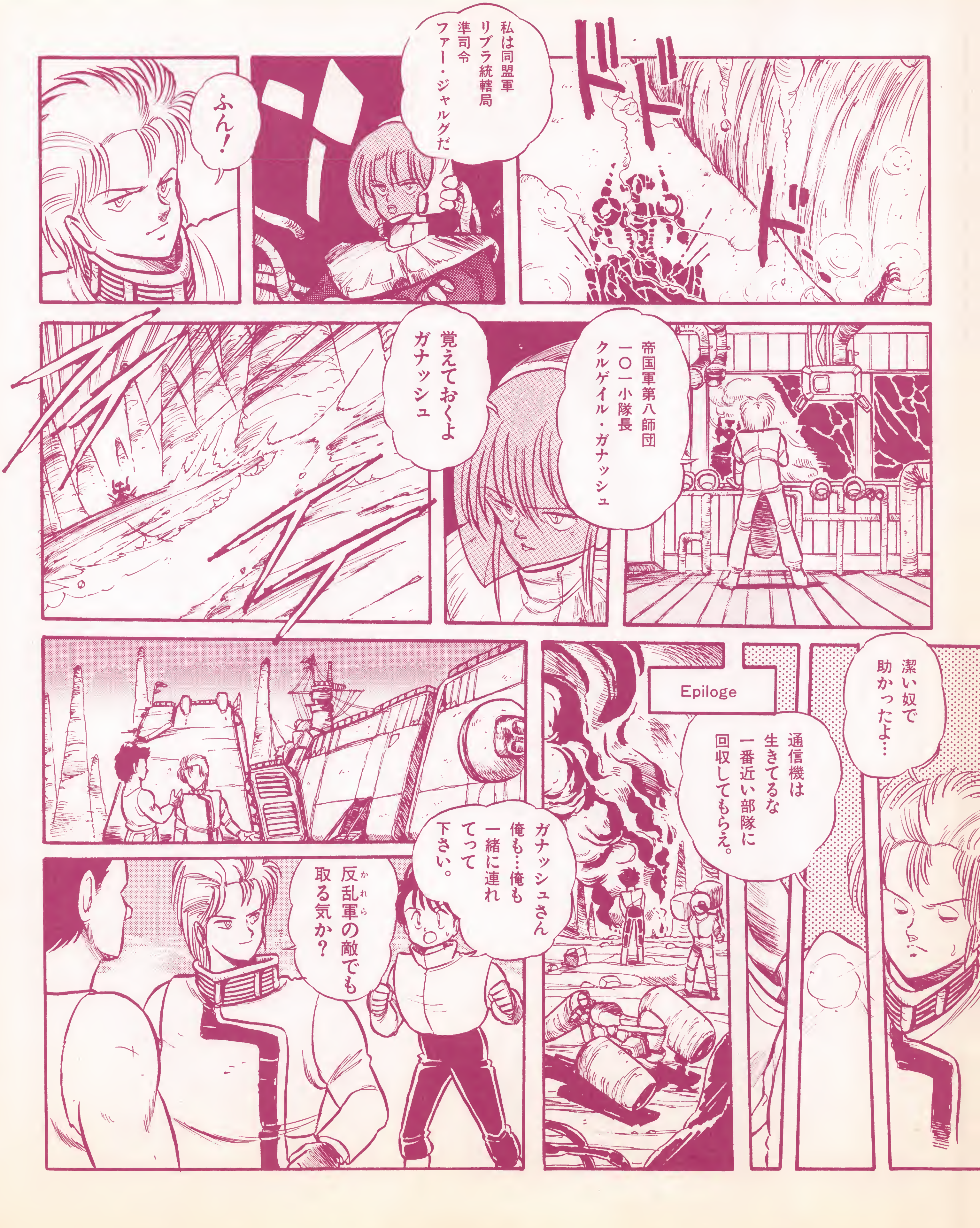

よーし
突砂原に
入ったぞ！
各個銃座
準備しとけ！
微速
前進だ。
やったか？

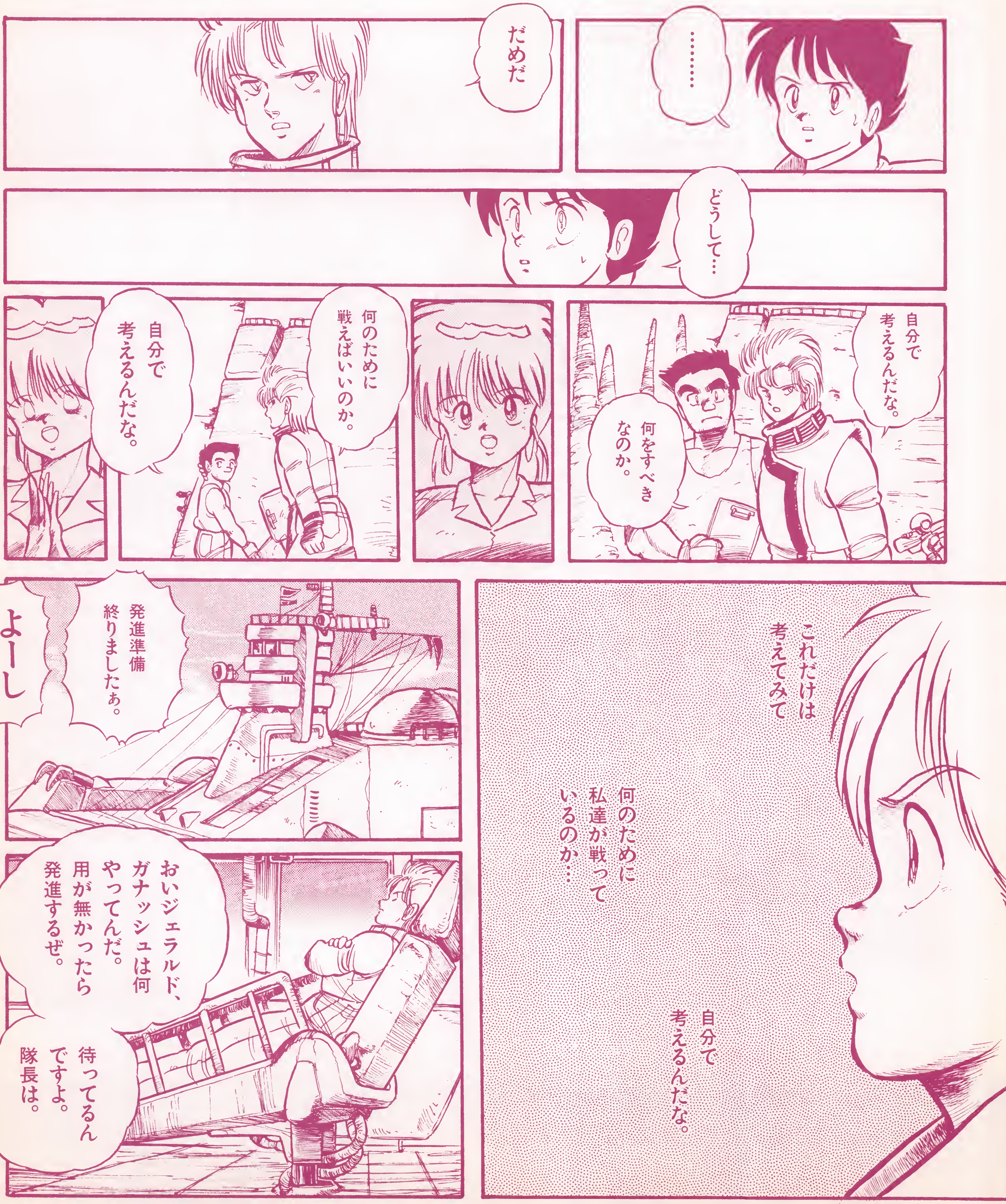

ぐっ
ふん…帝国のブタどもめ
あっ!
左舷三時方向に機械兵!
回頭! 艦首に向けつつ全砲門撃て!
近いな…間に合うか?
うっ! 流石、巡洋艦……しかし!

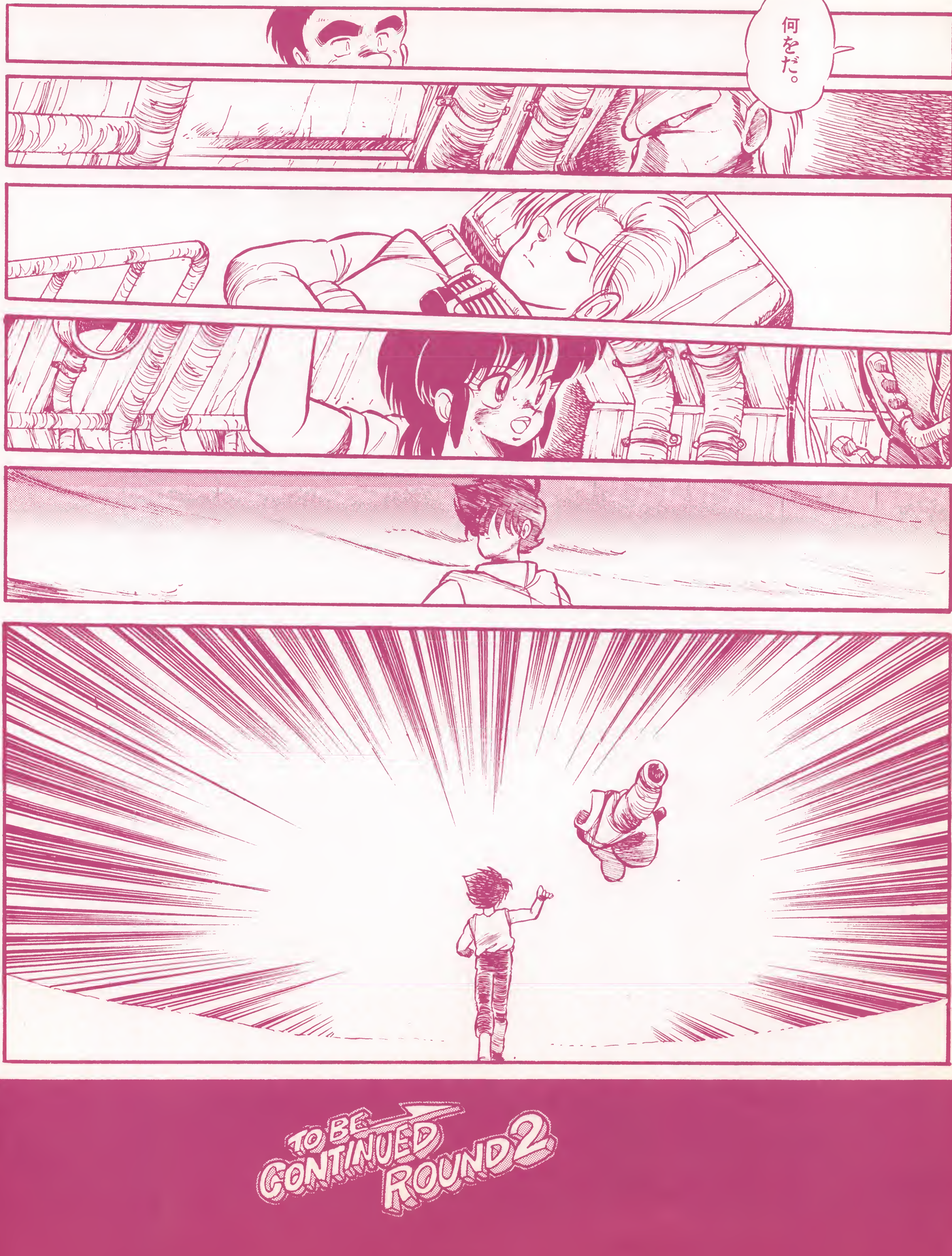

主砲の電圧を上げろ!
うっ……いかん!
回避!急げ!
やったか…
油圧…56%ダウン…
動力…ちっ左、ほとんど死んでます。


被害箇所を知らせろ！
主砲の電圧はどうだ!?
機関区？
30％ならいけます。花火あげられますぜ！
消火はいい！持ち場につけ！
なんとか生きてます。
よーし、よくやった。主砲。奴の足をとめろよ。
突っこめえ！
おっ？
2番艦の反応が消えました！
ラムゼンがやられたか…こっちも来たぞ。
見つけたぜ帝国軍…


ドドウッ
うおっ!?
足まわり死にました。
構わん一番レーザーの制御を回せ!
見てろ…
ズ
ズ!
なっ…
ゴウン
ゴウン
ジェラルド散れ!
了解!


ドドド
ドッ…
私は同盟軍 リブラ統轄局 準司令 ファー・ジャルグだ
ふん!
帝国軍第八師団 一〇一小隊長 クルゲイル・ガナッシュ
覚えておくよ ガナッシュ
潔い奴で 助かったよ…
Epiloge
通信機は 生きてるな 一番近い部隊に 回収してもらえ。
ガナッシュさん 俺も…俺も 一緒に連れてって 下さい。
反乱軍の敵でも 取る気か?


……
だめだ
どうして…
自分で考えるんだな。
何をすべきなのか。
何のために戦えばいいのか。
自分で考えるんだな。
これだけは考えてみて
何のために私達が戦っているのか…
自分で考えるんだな。
発進準備終りましたぁ。
よーし
おいジェラルド、ガナッシュは何やってんだ。用が無かったら発進するぜ。
待ってるんですよ。隊長は。


何をだ。
TO BE CONTINUED ROUND 2

めざせハイスコア!!

ある店ではハイスコアの数字を書きかえ、時には Name まで書きかえてしまうことがある。これはよすべきだ。なぜなら、表示された数字はプレイヤーの人格そのものなのだから。

弘前ハイローザスペースランド

青森県弘前市上手町15 ☎(0172)33－6584

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	ワンダーモモ	330,700	FIREBUST	全面クリア
2	サイコソルジャー	1,910,700	LipTick	1コインクリア
3	ローリングサンダー	369,660	LipTick	全面クリア
4	アウトラン	51,737,570	EXPRESS	4'53"21
5	魂斗羅	1,368,400	SIR清ちゃん	1コイン
6	飛翔鮫	7,283,350	西村佳晃	
7	エクセライザー	1,408,300	弥生式大変人	
8	妖怪道中記		PSIPHAR	天界 3コインクリア 畜生界2コインクリア
9	エクスターミネーション	1,215,050	PSIPHAR	8面
10	スーパークイックス	290,230	SOL川	

ファミリーランドアルパ

岩手県大船渡市盛町字町 8－16 ☎(0192)27－5143

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	飛翔鮫	1,153,070	ESP-K.K	3周目
2	妖怪道中記		IDA 3	4面 1 コイン
3	沙羅曼蛇	3,244,900	IDA 3	5－6
4	カルノフ	886,810	ESP-K.K	全面クリア
5	アルゴスの戦士	2,252,360	ESP-K.K	
6	アルカノイド	1,111,460	アルカノイド大魔王	ALL
7	スペースハリアー	24,618,400	志田剛史	12コイン全面クリア
8	グラディウス	890,500	IDA 3	2－7
9	怒	312,400	大五郎ざむらい	
10	サイドポケット	84,500	Junちゃん	6面

コミュニティスペースNTK

北海道恵庭市漁町13 ☎(0123)33－2271

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	ル・マン24	598.5	AMM-つきだて	ミニスピンタイプ
2	スーパーハングオン	3'22"94	木内達夫	アフリカ
3	アウトラン	4'47"50	木内達夫	レイクサイド
4	ダライアス(IP)	5,994,260	木内達夫	Yゾーン
5	忍者くん(阿修羅)	526,450	平塚(南高)	13－A面
6	エイリアンシンドローム(IP)	355,000	ブタ修はCランク	
7	飛翔鮫	974,280	767GLE	エリア160
8	エクスターミネーション(IP)	221,900	富丘中"X"	
9	ラスタンサーガ	584,800	吉田くん	1コイン5面
10	SDI (2P)	11,070	TM＋TUKA	ステージ2

プレイシティキャロット琴似店

北海道札幌市西区琴似2条2丁目 琴似グリーンビル ☎(011)621－1110

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	アウトラン(ヴァインヤード)	4'47"21	AMM-つきだて	クリア
2	アウトラン(デスバレー)	4'43"00	AMM-つきだて	クリア
3	アウトラン(ストーンヒル)	4'41"96	AMM-つきだて	クリア
4	アウトラン(デュアルウェイ)	4'45"34	AMM-幕田	クリア
5	アウトラン(レイクサイド)	4'45"09	宮田博貴	クリア
6	スーパーハングオン(ビギナー)	3'03"59	宮田博貴	クリア
7	スーパーハングオン(ジュニア)	5'17"10	AMM-幕田	クリア
8	エクスターミネーション	1,183,360	福井将裕	R－8 1コイ
9	ローリングサンダー	439,640	AMM-つきだて	R－7 1コイン
10	飛翔鮫	2,058,540	りょうざん連合	385 1コイン

ハイテクゾーンセガ山形店☆

山形県山形市七日町2丁目1－8 ☎(0236)23－0080

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	スーパーハングオン	3'02"89	Spream SHOT(SFC)	ビギナーゴール
2	スーパーハングオン	5'28"23	後藤哲也	ジュニアーゴール
3	スーパーハングオン	17,219,900	J.H	シニアーS－11
4	スーパーハングオン	13,642,130	Spream SHOT(SFC)	エキスパートS－9
5	妖怪道中記	裁きの谷	AYA他	1コイン
6	サイコソルジャー	624,500	J.H	1コイン6面
7	エイリアンシンドローム	523,700	AMI太田(AFC)	1コイン5面
8	タイムスキャナー	606,320	NABE	ボルケイノクリア
9	アウトラン	4'47"78	Spream SHOT(SFC)	デュアルウェイ
10	SDI	31,450	BOMB(SFC)	1コイン3面

ゲームポイント フリーウェイ

北海道札幌市西区富丘2条2丁目2-12 ☎(011)683－4747

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	パーフェクトビリヤード	125,800	按田亨	12面(社会人)
2	ジャンボウ	3,013,900	按田亨	5－11、ストック11(社会人)
3	飛翔鮫	1,028,920	按田亨	182エリア(社会人)
4	アウトラン	5'00"46	田中祐一	デスバレイ(社会人)
5	ティードオフ	22ホール－7	田中祐一	1コイン(社会人)
6	妖怪道中記	終面クリア	辻雅史	地獄に落ちた(社会人)
7	ラスタンサーガ	308,300	澄川ヴィクトリア	3面(社会人)
8	モンテカルロ	26,375,170	R.O	1コイン(社会人)
9	エイリアンシンドローム	387,700	森高弘二	ラウンド4(学生)
10	バブルボブル	6,541,230	北田淳	3－56(学生)

ゲームコーナーロン

北海道札幌市北区新琴似12条11丁目1-5 ☎(011)761－6172

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	スーパーハングオン(アメリカコース)	3,872,410	安藤敏哉	3面
2	スーパーハングオン(アジアコース)	5,039,780	佐野賢	4面
3	スーパーハングオン(アフリカコース)	6,827,860	松本憲男	5面
4	スーパーハングオン(ヨーロッパ)	4,205,420	小泉直紀	4面
5	バブルボブル(ダブルアップ)	5,728,670	滝本	2周の100面
6	飛翔鮫	1,048,410	安藤敏哉	196エリア
7	妖怪道中記	全面クリア	佐野,安藤,川岸	地獄界2コイン
8	エイリアンシンドローム	578,000	飯島	6面
9	ローリングサンダー	392,120	佐野賢	8面
10	サイドアームズ	2,063,100	イワシ	全面クリア

8ビット

山形県鶴岡市本町1丁目8－29 ☎(0235)24－8501

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	ダライアス	4,047,860	TOHRU	Rank-C、X-zone
2	ラスタンサーガ	362,400	HI.	R－3
3	ファンタジーゾーン	13,705,580	ヒサピー	R－21
4	沙羅曼蛇	2,483,200	HI.	4－1
5	飛翔鮫	5,240,510	あちょ'	A－898
6	カルノフ	870,350	タンスにゲン	
7	怒号層圏	1,241,670		
8	パニックロード	2,038,100	IMANO39…	
9	ザインドスリーナ	1,720,850	CAN.	
10	ワールドカップ	Final 4:0	KEI、REI	

ダイエーレジャーランド十和田店

青森県十和田市東一番町7-27 とうてつターミナルビル2階 ☎(0176)24－0011

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	アウトラン	4'47"18	ARY	dコース
2	ダライアス	4,137,420	谷村潤也	1コインZゾーン
3	ダライアス	4,172,560	田中潤一	1コインVゾーン
4	ダライアス	4,662,820	谷村潤也	1コインWゾーン
5	ダライアス	5,141,420	加賀真二	1コインXゾーン
6	ダライアス	5,415,570	加賀真二	1コインYゾーン
7	ラスタンサーガ	510,600	加賀真二	1コイン
8	ザインドスリーナ	4,921,200	MARSHALASH	1コイン
9	妖怪道中記	輪回界	XANADU	1コイン
10	飛翔鮫	4,970,210	MARSHALASH	1コイン エリア877

プレイシティキャロット旭川店

北海道旭川市三条通15丁目左1号 銀座センタービル2F ☎(0166)23－3245

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	妖怪道中記	2コイン人間界CLEAR	AKI	
2	エクスターミネーション	1,171,390	AKI	
3	アウトラン	40,071,120	AOI	LAKESIDE 4'49"31
4	サイコソルジャー	1,827,900	AKI	
5	ワンダーモモ	314,200	AKI	
6	飛翔鮫	1,066,320	KID	
7	スーパークイックス	282,210	AKI	
8	バブルボブル	9,999,990	SIGMA-VX ユーにいちゃん	
9	マスタッシュボーイ	824,160	AKI	
10	カルノフ	999,999	ELPEO-PLE	

ゲームコーナーロム

宮城県仙台市川平1-14-15 ☎(0222)279－1724

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	エイリアンシンドローム(IP)	1,625,300	NATURAL-ACH	4人3周目1面
2	妖怪道中記	輪回界	OBA RYUZI(Mars)	1コイン
3	飛翔鮫	10,000,000＋α	NATURAL-a.ZMILF	エリア999以上
4	カルノフ	999,999＋α	RYUZI(Mars) NATURAL-おみ	全面クリア
5	XXミッション	1,255,600	NATURAL-TON	最終ポイントクリア
6	サイドアームズ(IP)	3,946,500	NATURAL-TON	全面クリア 永久パターンなし
7	バブルボブル(2P)	8,571,370	NATURAL-おみ＆ゆう	全面クリア
8	沙羅曼蛇(2P)	1,280,200	NATURAL-ゆう＆TON	2－5 2－1
9	アルカノイド	1,138,800	あらほ	全面クリアハード
10	スーパーバブルボブル(2P)	7,487,860	エリカ＆NATURAL-ZML	全面クリア

ハイテクセガ弘前

青森県弘前市駅前2丁目6-3 ☎(0172)35－4704

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	タイムスキャナー	1,207,400	OVA OIX	
2	エイリアンシンドローム	1,162,600	ACU	13面
3	妖怪道中記	4面	ZAP	1コイン
4	サイコソルジャー	1,873,000	POW	
5	ブロックギャル	115,460	WOP	10面
6	グリーンベレー	129,020	PAC	3面
7	怒号層圏	148,310	KEI	3面EG
8	パーフェクトビリヤード	54,600	BARAS	7面
9	ダンクショット	10面クリア	HM	
10	アルゴスの戦士	2,187,890	ACU	15面

釧路キャロットハウス

北海道釧路市鳥取大通り5丁目4番3号 ☎(0154)53－2486

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	妖怪道中記		SPT	裁きの谷1COIN
2	ワンダーモモ	175,200	NGIL	3－3
3	ローリングサンダー	452,460	マダムヤン	全面クリア
4	サイコソルジャー	1,782,200	ABC	全面クリア
5	怒号層圏	191,360	ABC	
6	スーパークイックス	432,600	徳さん	
7	アレックスキッド	114,810	グインサーガII	
8	アテナ	1,220,350	徳さん	
9	サイドアームズ	2,015,600	NGIL	全面クリア
10	沙羅曼蛇	1,593,300	NGIL	

ハイテクセガ柏店

千葉県柏市柏1-1-11 丸井B1 ☎(0471)63−9844

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スーパーハングオン	19,387,540	FAMK-RYU	LAP3'13'53 EASY ビギナークリア
2	SDI	55,550	FAMK-SIN	4面 EASY
3	エイリアンシンドローム	580,100	FAMK-RYU	7面 EASY
4	タイムスキャナー	885,600	武貢	サラリーマンです
5	ブロックギャル	79,830	和崎洋一	目が疲れた
6	パーフェクトビリヤード	24,900	ハーフェクション水上	ハスラーももいには負けん
7	トップシークレット	1,047,870	K.T	全面クリア5機
8	サイコソルジャー	545,150	FAMK-POP	5機6面最終面ノーミスだったのに
9	飛翔鮫	10,000,000	FAMK-POP	AREA999+α19-5で達成 残機47
10	魔境戦士	227,700	RYU	

うすい百貨店『ナムコスカイランド』

福島県郡山市中町13−1 ☎(0249)32−0001

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	飛翔鮫	1,391,430	WW-AXY	エリア224
2	アルカノイド	1,138,540	WW-SPN	1コイン33面
3	バブルボブル	8,050,230	WW-AXY	1コインZAP3回 パスワードなし
4	トイポップ(1P)	146,960	WW-AXY	44面クリアフォーク3回
5	バラデューク	247,560	WW-AXY	48面クリア ノーミス
6	グロブダー	5,512,350	WW-HAT	99面のみクリア
7	妖怪道中記	4面	WW-AXY	1コイン
8	グラディウス	1,234,400	WW-AXY	2周目7面稼ぎあり
9	サンダーセプターII	466,860	JUN	6面
10				

ヒノデベガス

宮城県仙台市中央1-10-23 日乃出興業ビル3階 ☎(0222)64−0570

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アウトラン	4'47"90	まるじ	Bコース
2	アウトラン	4'47"53	SCM(SVC)	Cコース
3	アウトラン	4'47"78	SCM(SVC)	Eコース
4	妖怪道中記	第四世界	わたしはだれ	1コインクリア
5	エイリアンシンドローム	626,900	K.I	ノーマルRD6
6	パーフェクトビリヤード	56,200	62T1337	ノーマル
7	ティードオフ	NO22−8	T.S	ノーマル
8	SDI	30,970	E.Y	1コイン
9	アルカノイド	1,240,110	A.N	1コインクリア
10	ダンクショット	9回戦クリア	まるじ	ノーマル

ビデオインセガ船橋店☆

千葉県船橋市本町1−3−30 ☎(0474)23−7076

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アウトラン	43,171,990	CGP-CHIR	ゴールDUAL WAY 4'51"25
2	奇々怪界	9,999,990+α	ACU	26周目5面(8時間10分)
3	タイムスキャナー	1,986,480	AKI	
4	ダンクショット	オールクリア129:121	AJAKO	手のひらまっかっか!!
5	サイコソルジャー	371,550	レイナ.ストール	5面
6	エイリアンシンドローム	473,300	KEN	
7	カルノフ	960,010	CGP-CHIR	7面
8	ブロックギャル	135,930	きたろう	
9	SDI	29,690	あまじゅん® Syndrome	3-Diffence
10	パーフェクトビリヤード	124,000	Y.T	

ウィルトークタイトー☆

群馬県高崎市鞘町32番地 ☎(0273)26−4244

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ダライアス	5,086,070	KEN	Vゾーン
2	ダライアス	4,692,110	ぞえち	Wゾーン
3	ダライアス	5,790,830	TRI-TIA	Xゾーン
4	ダライアス	6,511,840	ATARI命-諸星あたる	Yゾーン
5	ダライアス	6,001,370	TRI-VHD	Zゾーン
6	エクスターミネーション	949,330	SYLPH	7面
7	サイコソルジャー	1,758,900	たっくんぼっふ	最終面クリア
8	飛翔鮫	1,607,600	地球防衛少女イコちゃん	エリア285
9	妖怪道中記	天界	TRI-MENDO	最終面クリア(2コイン)
10	スーパークイックス	330,030	モンキーボンバーズⒹ	11面

アビニョン

宮城県登米郡迫町佐沼字錦174 ☎(0220)22−2686

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ホレホレ大作戦	2,230,000	AGB・まさゆき	最高・83匹うめたョ
2	アルカノイド	1,059,120	ブレイク・かまだ	もちろん全面クリア
3	バミューダトライアングル	1,945,040	AGB・まさゆき	4面からラスト1機で
4	妖怪道中記	餓鬼界	みなかわ教授	2コインでプレイヤーごと餓鬼界落ち
5	ワールドカップ	7−5	センタリングのかずお	7戦目はあぶなかった
6	沙羅曼蛇	3,013,600	AGB・まさゆき	5−1の肉ダンコまで
7	XXミッション	10,000,000	汗と涙のまさゆき&ゆう	最後までいったョ~ん
8	サイドアームズ	3,018,700	AGB・まさゆき	かくれボーナスみつけ
9	スーパーバブルボブル(2P)	6,163,350	最悪コンビまさゆき&かまだ	真のエンディング・すげえ最悪
10	奇々怪界	765,000	たかおさん	2周したよーな気がする

ナムコゲームスポット☆☆

千葉県市川市市川1-4-10 市川ビル内 ☎(0473)26−1958

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	妖怪道中記	人間界	CGP-龍飛(BAU)	1コイン
2	妖怪道中記	天界	CGP-龍飛(BAU)	2コイン
3	飛翔鮫	2,521,030	CGP-CHIR	エリア316
4	サンダーセプターII	496,260	CGP-CHIR	MARSHAL
5	ワンダーモモ	257,400	CGP-ZAM	4−3
6	カルノフ	999,999+α	CGP-CHIR CGP-ZAM	全面クリア
7	魂斗羅	2,954,600	CGP-CHIR	全面クリア
8	ザインドスリーナ	1,196,100	CGP-ZAM	全面クリア
9	怒号層圏	1,283,530	CGP-ハツビクン(U)	全面クリア
10	サイドアームズ	1,888,400	CGP-ZAM	全面クリア

二荒キャロットハウス☆

栃木県宇都宮市二荒町9-4 渋田ビル ☎(0286)34−0611

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	マスタッシュボーイ	380,610	モンキーボンバース HID	1コイン
2	エイリアンシンドローム	223,700	モンキーボンバース Ⓓ	1コイン
3	エクスターミネーション	134,870	モンキーボンバース Ⓓ	初めてでこのスコア
4	妖怪道中記	天界	モンキーボンバース HID	2コイン
5	ラスタンサーガ	562,400	モンキーボンバース スペシャル	ステージ5 1コイン
6	サイコソルジャー	789,600	モンキーボンバース Ⓓ	最終面
7	バブルボブル	9,999,990	モンキーボンバース Ⓓ	7周100面
8	ワンダーモモ	368,200	モンキーボンバース Ⓓ	VOL 4−4 クリア1コイン
9	テラクレスタ	1,626,900	小樽HYPER YUPPie	北海道から
10	ゼビウス	389,660	小野道弘	社会人になりました

ゲームセンタータイリョウ☆

宮城県角田市角田字牛館6 ☎(0224)62−1384

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	沙羅曼蛇	3,179,400	S・C・M(SVC)	5周目の1面
2	妖怪道中記	最終面クリア天界	S・C・M(SVC)	2コイン
3	スーパーバブルボブル(1P)	7,246,320	KIP&KAPPOW (SGM)	100面クリア
4	魂斗羅	1,723,600	BIG	最終面クリア
5	ラスタンサーガ	375,200	MMI(SVC)	4面
6	飛翔鮫	3,000,000+α	KOO from HIT	エリア576
7	妖魔忍法帖	2,591,600	P・S・I	8周目
8	カルノフ	999,999	KOO from HIT(SVC)	9面
9	サイキック5	4,042,300	吉田連合荒木田師匠	8面
10	ラッシュ&クラッシュ	793,200	MMI(SVC)	6面

ゲームセンタートミー

千葉県佐倉市上志津1660−2 ☎(0434)87−4226

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	トップシークレット	1,161,220	ゆう君	
2	タイムスキャナー	1,138,520	外木、秋元、くわばら	
3	飛翔鮫	3,422,630	4面はげだ君	AREA668、7周目4面
4	魔境戦士	773,250	ガンジー君	
5	アルカノイド	1,351,220	マツバ君	
6	グラディウス	3,117,700	赤点星矢君	
7	アルゴスの戦士	7,420,270	ハコテン星矢君	
8	怒	1,457,600	せえいち君	
9	バブルボブル	9,999,900	KI	9周目
10	サイドアームズ	1,844,500	リンダ君	

筑波学園キャロットハウス

茨城県新治郡桜村天久保1-5-3 ☎(0298)51−7581

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ワンダーモモ	171,800	MAS	3−3
2	エイリアンシンドローム	1,441,500	WIZARD-WIN	R−16
3	飛翔鮫	1,510,540	MAGICAL-SIN and TEN	エリア279
4	エクスターミネーション	1,396,700	MAGICAL-MSA	R8
5	臥竜列伝	725,730	MAGICAL-MSA	R.8
6	ローリングサンダー	326,780	WIZARD-WIN	R10
7	マーブルマッドネス	146,160	DON	クリア
8	沙羅曼蛇	2,284,200	MAGICAL-MSA	3−6
9	サイコソルジャー	333,800	MAGICAL SIN and TEN	R−4
10	マスタッシュボーイ	315,520	MAGICAL-MSA	R−12

プレイシティキャロット仙台店☆☆☆

宮城県仙台市中央1-2-3 第1ビル2階 ☎(022)223−8380

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	妖怪道中記ニューバージョン	地獄界	S・C・M(MGC)	1コイン
2	スーパーハングオン(ビギナー)	3'05"39	SPREAM-SHOT	最終ラップクリア
3	エクスターミネーション	1,888,450	SPREAM-K.W	8面
4	エイリアンシンドローム(1P)	1,909,100	SPREAM-REI	3周目R20
5	ラスタンサーガ	1,343,600	SPREAM-I.Z	最終面クリア
6	ワンダーモモ	359,200	SPREAM-I.Z	最終面クリア
7	サイコソルジャー(1P)	1,888,950	SPREAM-K.W	全面クリアノーエブリ
8	スーパークイックス	448,980	S.Y.MGC(009)	ボーナス4回98%3回
9	ダライアス	5,131,130	SPREAM-K.W	Zゾーンクリア
10	アウトラン(ストーンヒル)	4'43"68	SPREAM-SOL	敵車ノーマル

ゲームプラザ☆

千葉県千葉市中央3-17-1 千葉セントラルプラザ内 ☎(0472)27−3092

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ワンダーモモ	310,200	SFF 舞優(ma−u)	1コイン演劇終了
2	パーフェクトビリヤード	112,000	T.T	ラウンド不明
3	エクスターミネーション	1,209,020	西洋占札	R−8
4	ラスタンサーガ	788,200	T.A	全面クリア
5	妖怪道中記		ZAT-MIWA	5コンティニュー人間界行き
6	スーパーハングオンライドオンタイプ	3'06"65	YAM	アフリカコースクリア入荷3日目
7	スーパーハングオンライドオンタイプ	5'24"77	幻探偵	アジアコースクリア1回ミス
8	バルトリック	384,190	COM	R−3の終り
9	ボスコニアン	329,870	ODA	旧バージョン
10				

サンペデックナムコランド☆☆

千葉県習志野市谷津1−161 ☎(0474)77−5192

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アウトラン VINE YARD	4'47"43	FPGわよう	ランクイージー
2	アウトラン DEATH VALLEY	4'44"06	FPGわよう	ランクイージー
3	アウトラン STONE HILL	4'45"50	ああるじいぶう	ランクイージー
4	アウトラン DUAL WAY	4'44"59	FPGわよう	ランクイージー
5	アウトラン LAKE SIDE	4'42"78	COM	ランクイージー
6	エイリアンシンドローム	564,900	KIM	R−5、ボス
7	スーパーハングオン	3'08"18	山下茂樹	ビギナーコースランクノーマル
8	妖怪道中記	2コインクリア天界	FAMK-SIN	三種の神器アリ
9	ダライアス	6,360,860	山下茂樹	Yゾーン 4/24取下
10	スーパークイックス	296,190	Kei	R−10 パーフェクト3回

ダイエーDLL郡山店☆☆☆☆

福島県郡山市大町1丁目4-5 ☎(0249)34−2121(内)262

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アウトラン(ヴァインヤード)	4'42"46	SPREAM-SOL	敵車イージー
2	アウトラン(デスバレイ)	4'42"59	SPREAM-SOL	敵車イージー
3	アウトラン(ストーンヒル)	4'41"50	SPREAM-SOL	敵車イージー
4	アウトラン(デュアルウェイ)	4'40"93	SPREAM-SOL	敵車イージー
5	アウトラン(レイクサイド)	4'41"53	SPREAM-SOL	敵車イージー
6	サイコソルジャー	565,950	AIR NEX DYE	6面ハーデスト
7	妖怪道中記	地獄界	SPREAM-SOL	1コイン
8	ラスタンサーガ	1,066,000	SPREAM-ASA	1コインALL
9	ダライアス(1P)	4,995,090	AIR NEX DYE	ハーデスト、Zクリア
10	ワールドウォーズ(1P)	166,990	DOM²	3面ハード

君こそゲーメスト！

今回の〝君こそゲーメスト〟で一番注目されていたのが『ダライアス』です。先月号では、1人で5コース全国制覇が、小田原市で出ておりました。さて、今月号では？　ダライアス全国制覇を果した注目のECM−ZENJI氏が、5コース独占ならず！といった所がニュースでしょう。WゾーンのLucky7NowWin！君と、YゾーンのUUU&H・I君オミゴト！

もう一方のアウトランですが、SPREAM−SOL君の野望またしてもならず。今回は、東京に来て全コースを独占したらしいが、CRAMP−BOY氏にきり返されたそうです。しかし、39秒台に突入したのには…（一般人としてアゼン！）。くれぐれも、ギアを壊さないように。

人気機種の妖怪道中記ですが、今回は天界行きの人と1コイン勝負の人と分けました。次回は1コイン勝負で集計しますのでよろしく。ただし、『ウソ』はダメですよ。確認の電話がビシバシ行きますよ。

スーパーハングオンは、ビギナーコースだけで集計しました。次回は他のコースが集まりしだい、集計していきます。（HCM−てった君、せっかく全コース走破したのにゴメン。）

エクスターミネーションは点稼ぎがあるというので全面クリア者だけにしたら、1人しかいなかった…。8面のボスはきついか—。

オット、星8個の店が出ちやったよ。次回は10個を越えるか——。

（悠理）

●アウトラン（タイム優先）

Aコース	4′41″62	SPREAM-SOL（東京）
Bコース	4′39″25	CRAMP-BOY（東京）
Cコース	4′39″96	SPREAM-SOL（東京）
Dコース	4′40″31	SPREAM-SOL（東京）
Eコース	4′41″46	SPREAM-SOL（東京）

●ダライアス（クリア必須）

Vゾーン	5,240,720	ECM-ZENJI（神奈川）
Wゾーン	4,906,680	Lucky 7 Now Win!Ⓐ（長野）
Xゾーン	6,024,520	ECM-ZENJIⒶ（神奈川）
Yゾーン	6,650,080	UUU & H.I（愛知）
Zゾーン	6,516,650	ECM-ZENJIⒶ（神奈川）

●妖怪道中記（1コイン勝負）

1位	人間界	CGP-龍飛（BAU）（千葉）
		ACU-Y.N（東京）
3位	餓鬼界	HCM-FIN（愛知）

●妖怪道中記（天界クリア者・コンティニュ有り）

PSIPHAR（青森）	川ブー（山梨）	AF-プロジェクトA子（埼玉）
TRI-MENDO（群馬）	NMC馬場くん（大分）	VMT-ILG吉田真澄（神奈川）
FAMK-SIN（千葉）	S・C・M（SVC）（宮城）	北野.LGQ（京都）
CRS・AOI美琴（埼玉）	モンキーボンバーズHID（栃木）	BEM & SIM（愛知）
EXREMEILG-JOE（神奈川）	CGP-龍飛（BAU）（千葉）	以上14名の皆様

●スーパーハングオン（ビギナーコース・タイム優先）

1位	2′58″99	SPREAM-SHOTⒶ（山形）
2位	2′59″33	HCM-てった（愛知）
3位	3′00″34	VEL（岡山）

●エイリアンシンドローム

1位	3,747,100	ACU-EPS（東京）
2位	2,865,800	CRS-AOI美琴（埼玉）
3位	2,802,500	ILG-K.M（神奈川）

●サイコソルジャー

1位	1,910,700	Lip Tick（青森）
2位	1,888,950	SPREAM K.W（宮城）
3位	1,873,000	POW（青森）

●エクスターミネーション（最終面クリアのみ）

VMT-ILG 吉田真澄（神奈川）

注．Ⓐは個人から葉書などで申請されたもの

アメリカンクラブみずほ台店

埼玉県富士見市東みずほ台1 1 8　☎(0492)52−4089

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	妖怪道中記	R 4	沢登研児	
2	飛翔鮫	2,253,060	沢登研児	
3	カルノフ	999,999	高井勝男木	1コイン全面クリア
4	アウトラン	4′49″15	GRD-SN	47,739,710
5	ダンクショット		K.K	9面
6	アルカノイド	1,046,120	堤則之	1コイン全面クリア
7	バブルボブル	4,640,740	五島賢治	全面クリア
8	忍者くん	567,880	菊地剛	1コイン
9	ザ・ワールドカップ	優勝	K.M	6：0
10				

amusement house MARY POPPINS ☆☆

埼玉県飯能市緑町15−12　☎(04297)4−3132

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ダライアス	5,134,090	CRS・LUFY	V ZONE
2	ダライアス	4,798,140	CRS・RAN薫	Wゾーン
3	ダライアス	5,810,940	CRS・RAN薫	Xゾーン
4	ダライアス	6,161,100	CRS・RAN薫	Yゾーン
5	ダライアス	5,857,380	CRS・RAN薫	Zゾーン
6	エイリアンシンドローム	2,865,800	CRS・AOI美琴	ラウント33 1コイン
7	妖怪道中記	天界	CRS・AOI美琴	2コイン
8	トップシークレット	2,500,140	CRS・BEN	永久ハターン末使用 ニューバージョン
9	サイキック5	8,966,200	CRS・麗夢YURI	SCENE 8クリア
10	ピタゴラスの謎	473,100	CRS・APA	46面 1コイン

ポニーワールド・ザ・コング

埼玉県所沢市緑町1−3　☎(0429)25−5677

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バブルボブル	9,999,990	CRS-EWI	
2	サイコソルジャー	1,000,000	こうじみそ	
3	ガルディア	370,800	ブーヤ	
4	忍者くん阿修羅の章	23,620,400	CRS・麗夢YURI	
5	飛翔鮫	10,000,000	PJS	
6	恋のホットロック	7,500,000	有川	
7	エクスターミネーション	1,365,930	せい六	
8	スーパークイックス	553,840	KOT	
9	ダライアス	6,262,260	プロジェクトA	
10	沙羅曼蛇	4,060,900	鳥羽正登信	

びでおいんSAKA

埼玉県川越市新富町1−18−7　☎(0492)24−9869

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	妖怪道中記	天界	AF-プロジェクトA子	2コイン
2	妖怪道中記	地獄	AF-プロジェクトA子	1コイン
3	エイリアンシンドローム	2,360,600	AF-プロジェクトA子	R.25（入荷直後）
4	ラスタンサーガ	2,594,300	AF-プロジェクトA子	ノーミス・全面クリア 2面他で点カセ
5	スーパークイックス	400,970	戦闘狂NUKEGAKE	RD.12
6	飛翔鮫	10,000,000+α	AF-プロジェクトA子	エリア999以上 残32機
7	ダンクショット	オールクリア 122:115	AF-プロジェクトA子	
8	ダンクショット	9試合目 116:122	ベルサイユ ジョーイノウエ	
9	沙羅曼蛇	3,736,200	AF-プロジェクトA子	1コイン5−6
10	グラディウス	ダブルでスピード5段階 OP-4ミサイルなしバリア可	AF-プロジェクトA子	ノーミス1周クリア ディフィカルト

カジノカーニバル

東京都立川市柴崎町3−2−16　☎(0425)22−2909

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	トップシークレット	2,594,410	立川駅徒歩30秒	全2周クリア
2	タイムスキャナー	1,454,910	清藤泰生	3ボール
3	魂斗羅	1,773,200	AB BAAいっやん	ALL
4	飛翔鮫	4,838,340	とよけん	
5	アウトラン	4′41″84	K.T.Z.	デュアルカイガイバーション
6	エンデューロレーサー	47,176,516	吉本宗央	3′50″79
7	エイリアンシンドローム	489,500	若干名馬鈴薯	5面
8	沙羅曼蛇	2,320,500	H.T.	
9	スペシャルホース	6,208,070	拝島シマダ	ピンボール
10	スーパーハングオン	3′11″27	谷山舞奈	アフリカゴール

ハイテクセガ万代店

新潟県新潟市万代1-1-25 ヴェルドミール万代1F ☎025(241)6930

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	スペースハリアー	36,797,490	R D	1コイン全面クリア
2	アウトラン	48,854,350	HEY.TOM III	5'00"06
3	ハングオン	41,295,320	神林	1コイン全面クリア
4	ダンクショット	116対109	丸山	5回
5	トップシークレット	57,560	村山	4面クリア
6	サイコソルジャー	646,050	渡辺正明	
7	タイムスキャナー	353,860	パトラキシュ	
8	沙羅曼蛇	3,763,500	黒田	6周1面
9	飛翔鮫	1,444,320	武樋	
10	ブロックギャル	77,860	H.T	1コイン8面クリア

プレイシティキャロット長岡店

新潟県長岡市大手通1−4−9 ☎(0258)36−0991

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	妖怪道中記	輪回界	せいろく	1コイン
2	沙羅曼蛇	2,830,900	SOL	4−5
3	サイコソルジャー	1,765,100	ISOPPING	全面クリア
4	エクスターミネーション	1,212,500	水沢晶	1コイン8面
5	ワンダーモモ	326,000	だっだ	4−4クリア
6	ラスタンサーガ	347,600	？？？	1コイン4面
7	Mustache Boy	794,650	ACE近藤	ワープ24面
8	ラストミッション	425,300	だっだ	8面クリア
9	超時迷宮レジオン	418,710	ACE近藤	入荷3日目
10	エクセライザー	2,563,300	ERI-幸浩	1コイン42面

プレイランド片町

石川県金沢市片町2−1−3 ☎(0762)21−9415

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	飛翔鮫	1,236,830	ぜっと君	
2	ホレホレ大作戦	640,300	柳川哲則	
3	ダライアス	5,328,160	ぜっと君	Xゾーン
4	熱血硬派くにお君	1,970,600	とおる	
5	エイリアンシンドローム	325,100	M.H	
6	ブロックギャル	106,210	おおそうじ	
7	スペースハリアー	34,004,410	K.K	1コイン全面クリア
8	タイムスキャナー	245,780	快傑ライオン丸	
9				
10				

ゲームインカナザワ

石川県金沢市安江町3−4 ☎(0762)31−3526

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	エイリアンシンドローム(1P)	448,500	TRT	180秒設定 4面クリア
2	サイコソルジャー(1P)	437,050	AMI	5人PLAY 4面クリア
3	ブロックギャル	78,390	赤井修	
4	タイムスキャナー	670,360	やんちゃ姫	
5	ダンクショット(1P)		NTT	119×116 9試合クリア
6	アウトラン	41,030,410	LEGEND	75秒設定 4'49"56 デスバレイ
7	ローリングサンダー	424,660	LOVELYとくちゃん	5人PLAY (AREA10)
8	カルノフ	999,999	DKI軍団	5人PLAY 9面クリア
9	バブルボブル(1P)	9,115,320	チャーリー笹錦	7周目98面
10	怒号層圏(1P)	1,340,750	コナちゃん	5人PLAY

富士バッティングスタジアム

静岡県富士市水戸島本町64−1 ☎(0545)63−7200

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	アウトラン	4'54"37	ALL	クリア
2	飛翔鮫	3,886,580	PCB	
3	ニューローリングサンダー	333,330	PCB	4−8
4	ダライアス	5,980,000	鮫山鰯	イカクリア
5	ラスタンサーガ	487,900	AIR	3面
6	エクスターミネーション	558,730	HGT	5面
7	スーパークイックス	78,200	M.N.Y	5面
8	ジャンボウ	979,200	Kazu,P	クリアループ
9	アルカノイドII	1,128,300	Mika.S	最終面クリア
10	沙羅曼蛇	998,000	Kazu,P	4−5

綱島キャロットハウス

神奈川県横浜市港北区綱島西2-2-9 ☎(045)544−1969

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	妖怪道中記	全面クリア天界	EXTREME ILG-JOE	2 coin
2	飛翔鮫	3,258,660	EXTREME ILG-JOE	1 coin AREA582
3	サイドアームズ	3,879,900	EXTREME ILG-JOE	全面クリア
4	カルノフ	999,999＋α	ECL TOPPLE ECL BILLY	最終面
5	サイコソルジャー	463,050	ECL TOPPL	1 coin 最終面
6	スーパークイックス	176,670	ECL AIR	ラウンド5
7	魂斗羅	1,824,500	EXTREME JUUZA	最終面 1 coin
8	アウトラン	5'12"17	BLUE MAX	Eコース
9	ローリングサンダー	532,500	ECL-AIR	最終面
10	ワンダーモモ	214,200	けやきのUTA	4−3

プレイシャトー☆☆☆

神奈川県横浜市中区伊勢佐木町4−109 ☎(045)251−8340

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	ダライアス(1P)	6,127,760	ILG-K・M	Yイカクリア
2	ダライアス(2P)	6,503,940	ILG-K・M & ECM-SIN	Yイカクリア
3	ダライアス(1P)	5,137,620	ILG-HAMER	Vカメクリア
4	妖怪道中記	天界クリア	VMT-ILG 吉田真澄	2コイン
5	エイリアンシンドローム	2,802,500	ILG-K・M	5周目4面(1P)
6	エクスターミネーション	1,369,200	VMT-ILG 吉田真澄	全クリア
7	ラスタンサーガ	954,400	DIS	全クリア
8	臥竜列伝	2,013,780	DOR	1P 6面
9	魔境戦士	761,050	ECM-FISCHER	1P 全クリア
10	無頼拳	601,500	ECL-BARU	2周目クリア

プレイシティキャロットIN甲府(甲府周辺集計)

山梨県甲府市下飯田1-1-8 ナムコ甲府事務所 ☎(0552)26−4446

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	妖怪道中記	全世界クリア	ILM C&P (PC甲府中央店)	2コインクリア
2	サイコソルジャー(1P)	830,800	WWWA (PC甲府中央店)	1P 最終面
3	エイリアンシンドローム(1P)	1,109,800	ILM C&P (PC甲府中央店)	1コイン12面
4	エクスターミネーション(1P)	2,262,660	C&P BAA (PC甲府中央店)	1コイン8面
5	マスタッシュボーイ	859,770	TN-KO (PC甲府中央店)	13面
6	ラスタンサーガ	9,999,999＋α	UNYホンダ (善光寺CH)	6面クリア
7	スーパークイックス	300,050	てらちん (大丸富士見店)	7面
8	飛翔鮫	10,000,000	TN-KO (PC甲府中央店)	1コイン999エリア 残10機＋α
9	ワンダーモモ	287,100	工藤尚朗 (朝日町CH)	4−4
10	魂斗羅(1P)	4,220,800	ぼちゃ (朝日町CH)	1コインクリア

ニュースターグループ4店☆

山梨県甲府市城東2-10-22 ☎(0552)32−7570

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	ラスタンサーガ	1,236,800	YOM MAX	中央店
2	妖怪道中記	9100残し、天界	川ブー	中央店
3	飛翔鮫	1,163,200	YOM MAX	中央店
4	沙羅曼蛇	3,048,400	佐野	京王店
5	ワンダーモモ	289,800	MAPPY-CLUB	上高地店
6	魂斗羅	1,077,000	YOM IKK	上高地店
7	ダライアス(W)	4,171,110	中森君	ニュースター
8	ダライアス(X)	5,371,040	中沢君	ニュースター
9	ダライアス(Z)	4,066,250	小沢君	ニュースター
10	忍者くん阿修羅の章	1,913,190	YOM AIDS	中央店Cランク

HI-TECH SEGA 新潟

新潟県新潟市古町通り7番町997番地 ☎(025)223−3392

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	スーパーハングオン	12,030,690	T・K	アフリカ
2	アウトラン	27,190,200	HEY.TOM III	5'10"46
3	スペースハリアー	36,125,440	SHU	1コイン3人残り
4	SDI	50,780	元祖FOX	ラウンド4クリア
5	エイリアンシンドローム	67,670	元祖FOX	ラウンド5クリア
6	ファンタジーゾーン	28,705,650	元祖FOX	6周目クリア
7	ダンクショット	115×103	TO-Y	6面1P
8	トップシークレット	1,030,840	TOKUMEI希望	1周と2面
9	アルカノイド	1,017,460	八木	1コインオールクリア
10	プレイウッド	720,260	ACE近藤	真80面クリア

ハイテクノーベル神保町店

東京都千代田区神田神保町2-14-4 ☎(03)262−2823

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	ダライアス	6,572,550	ACU-Y.N	ランクA(イージー) Yゾーンクリア(ACFJOTY)
2	ダライアス(エキストラバージョン)	10,500,570	ああむ-ACU	ランクB(ノーマル) Zゾーンクリア(ACFJOTZ)
3	飛翔鮫	10,000,000＋α	ああむ-ACU	エリア999＋α ノーマル1コイン
4	ラスタンサーガ	1,519,700	Spream ASA	ノーマル1コイン 全面クリア
5	サイコソルジャー	419,400	Spream ASA	1コイン5面ノーマル
6	エクスターミネーション	2,038,330	ACU-Y.N	ノーマル1コイン8面
7	沙羅曼蛇	5,373,100	BACURA	5機設定8−2
8	アウトラン(デスバレイ)	4'42"62	CRAMP BOY	DXタイプ タイムノーマル 敵車イージー
9	アウトラン(ストーンヒル)	4'43"93	CRAMP BOY	DXタイプ タイムノーマル 敵車イージー
10	アウトラン(デュアルウェイ)	4'44"21	CRAMP BOY	DXタイプ タイムノーマル 敵車イージー

ゲームプラザ・ザ・ゴリラ

東京都豊島区東池袋3-1-4 サンシャインシティ文化会館B1 ☎(03)983−0618

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	エイリアンシンドローム	334,300	THUNDER	
2	臥竜列伝	585,900	THUNDER	
3	SDI	33,310	FOOすけ	
4	飛翔鮫	1,491,270	戦闘狂ヌケガケ	
5	WEC・ル・マン24	549,000	ゴンベー	609.2
6	アウトラン	32,369,030	うまうまと	4'54"96
7	スーパーハングオン	22,103,380	上原正道	3'13"38
8	ダライアス	6,390,100	JET	
9	奇々怪界	1,135,450	大野	
10	バブルボブル	4,220,420	ゴンベー2	1Pプレイ

プレイシティキャロット巣鴨店☆☆☆☆☆☆☆☆

東京都豊島区巣鴨1-15-1 宮田ビル1B ☎(03)943−6735

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	アウトラン(a)	4'41"62	SPREAM-SOL	
2	アウトラン(b)	4'39"25	CRAMP-BOY	左左右左
3	アウトラン(c)	4'39"96	SPREAM-SOL	左左右右
4	アウトラン(d)	4'40"31	SPREAM-SOL	右右左右
5	アウトラン(e)	4'41"46	SPREAM-SOL	
6	妖怪道中記	人間界	ACU-Y.N	1コイン
7	エイリアンシンドローム	3,747,100	ACU-EPS	Round 6−4
8	ローリングサンダー	947,820	MAI	
9	ワンダーモモ	348,600	モンキーボンバーズⒹ	4−4クリア
10	マスタッシュボーイ	1,230,200	TOM'S	21面

小野塚商店(愛称：トッキョ)

神奈川県横浜市磯子区久木町3−32 ☎(045)753−3261

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	奇々怪界	258,000	ShBY	
2	サイドアームズ	1,803,000	SKY	ノーミスクリア
3	ジッピーレース	116,100	OHM	
4	ジャントツスーパー	113,000	SZMR	
5	ダンクショット	クリア	IShI	他に数名
6	バブルボブル	9,999,990	NKMR	コマンドあり
7	飛翔鮫	2,948,410	WTNB	
8	妖怪道中記	5面	ARYM	他に2人
9	ラスタンサーガ	791,200	TsRGSK	
10	ワールドカップ	クリア	KBYSh	他に数名

WE'LL TALK TAITO小田原店☆☆☆☆

神奈川県小田原市栄町2−13−19 ☎(0465)23−5455

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	ダライアス(Zゾーン)	6,018,090	ECM-ZENJI	クリア
2	ダライアス(Vゾーン)	5,240,720	ECM-ZENJI	クリア
3	ダライアス(Wゾーン)	4,712,790	ECM-ZENJI	クリア
4	ダライアス(Xゾーン)	5,740,270	直子さんLOVE♡	クリア
5	ダライアス(Yゾーン)	6,509,210	ECM-ZENJI	クリア
6	飛翔鮫	1,431,100	直子さんLOVE♡	エリア261
7	トップシークレット	2,206,470	ECM-ZENJI	クリア
8	ラスタンサーガ	800,000	ECM-CHIRICO.C	クリア残5
9	サイコソルジャー	580,250	OSADA	6面
10	魂斗羅	1,691,500	RIN	クリア

ヒットゲームBEST 10

上位目立った変動なし、次期は動く予感

前回	順位	ゲーム名	メーカー名
3	1	妖怪道中記	ナムコ
2	2	アウトラン	セガ
1	3	飛翔鮫	タイトー
4	4	ダライアス	タイトー
初	5	エイリアンシンドローム	セガ
初	6	スーパーハングオン	セガ
初	7	ラスタンサーガ	タイトー
7	8	サイコソルジャー	SNK
8	9	沙羅曼蛇	コナミ
——	10	ファミリースタジアム	ナムコ

なじみやすい「鮫」

巻末のマイナーコーナーを今月も始めてみましょう。

上位に大きな動きはありません。まあ「妖怪道中記」と「飛翔鮫」が入れ替わったぐらいでしょう。

後者の場合は、先月も述べた通りの「オーソドックスなシューティングゲーム」で、それ以上のものはありませんから、A級プレイヤーの手にかかると、1千万続出、終わらない、というありさま。

これに対し前者は、「1コイン天界」という究極の目標があって、これはそう簡単には極められない。つまり、目標達成時間が「鮫」の場合は早くて、A級連にとってはもう「終わったゲーム」だという見方もできるでしょう。

ただ客層全般を見渡すと、人気は「鮫」の方が上ですよ。何たってサラリーマンという強力な味方が付いてます！ シューティングは最終的に、最も一般になじみやすいゲームなのですから。

「奥深さ」をとことん追求する派と「シンプル・イズ・ベスト」派。あなたはどっち？

EDに気合を入れろ

現在一番パワフルなのは、セガとタイトーだ！と断言しても良いでしょう。

今月のランキングでも、共に両者3機種ずつ。大型機種を2つもランクインさせているセガに対し、タイトーも、「エクスターミネーション」が11位に控えております。



セガもタイトーも、共通して「売り方がうまい」。ゲーマーに何がウケるかというツボをピシャリと押さえて、製品を出してきています。

「S-ハングオン」の、あのミニバイク筐体はウレシイ。前作だと大きすぎて、体重の軽い人は不利でしたけども、これならOK。ただし前作に比べて、その外観で見劣りするかな…という感じはあります。（FZとYSRのスケールの違いだろうか？）

そして、「ダライアス」「エリシン」など、そそる展開を大切に作ってますね。AV要素の特性が生きてると思います。

AV効果の話ついでにED（エンディング）について。

EDのあるゲームは一編のドラマです。従って、余韻を残す意味でも、EDには気合を入れてほしいですね。

字だけベロンと出すのならバカでもできるんであって、いかにドラマチックに見せるかが重要ではないでしょうか。

EDはゲームの生命線だ！

目が離せない

「アウトラン」と「S-ハングオン」の新旧交代があるか？「コンバットスクール」や「リベンジ・オブ・DoH」の登場も気になる所です。

ナムコの新作の発売も近い。これは目が離せませんよ！

「SDI」（セガ）は、一般層はイマイチ敬遠ぎみ!?

それでは皆様ご機嫌よう。

（やまざき・たく）

ゲームセンターヤマト

長野県飯山市南町17－1番地　☎(0269)62－4939

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ル・マン24スピン			ノーマル設定
2	アウトランDX（デュアルウェイ）	40,724,490（4′51″81）	ACN-MAT	75秒設定
3	アウトランDX（レイクサイド）	36,801,770（5′01″12）	ACN-MAT	75秒設定
4	アウトランDX（デスバレイ）			
5	妖怪道中記	地獄界クリア	ARCADIA®	CONT有
6	妖怪道中記	裁きの谷後半	ACN-MAT	1コイン
7	ローリングサンダー（ニューバージョン）	369,060	ACN-MAT	ノーマル設定
8	沙羅曼蛇	1,962,600	ACN-MAT	ノーマル設定
9	熱血硬派くにお君	218,300	宮崎直樹	ノーマル設定
10	サイドアームズ(IP)	1,924,400	ARCADIA®	1コイン全面クリア

がらんがらん

長野県駒ヶ根市赤須東6－23　☎(0265)83－4123

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ダライアス	5,144,980	FABLS MAMI	全面クリア ZONE V 4/30
2	ダライアス	4,783,190	Lucky 7 Now Win！	全面クリア ZONE W 4/29
3	ダライアス	5,862,680	Lucky 7 Now Win！	全面クリア ZONE X 4/30
4	ダライアス	6,425,870	Lucky 7 Now Win！	全面クリア ZONE Y 4/30
5	ダライアス	5,383,290	FABLS ちゃんぷ	全面クリア ZONE Z残2 4/27
6	バブルボブル	4,449,570	おでちゃん キャノン	2周目56面 4/24
7	ラスタンサーガ	Round-3	FABLS ちゃべ＆UPAZZ	——— 4/30
8	カルノフ	741,580	スーパーおでちゃんMKII	Round 9 4/2
9	パニックロード	915,000	FABLS UPAZZ	2周目 4/2
10	カルテットII	8,805,100	Lucky 7 Now Win！	stage 57 4/19

ウエストサイド

長野県長野市安茂里竹の裏1770－5　☎(0262)27－3676

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	源平討魔伝	999,900＋α	岩太だい!!	1コイン 最終面クリア
2	ハングオン	26,350,710	岩太だい!!	最終面クリア
3	アウトラン	7,735,500	宮尾	75秒設定
4	飛翔鮫	1,356,500	高橋	
5	ピタゴラスの謎	399,940	ACE	
6	スラップ・ファイト	3,792,140	岩太だい!!	
7	ASO	423,500	岩太だい!!	
8	魔境戦士	316,000	岩太だい!!	
9	アルカノイド	1,012,850	GMC・JPS	最終面クリア（全面）
10				

天野スポーツのゲームコーナー

愛知県西尾市高砂町41　☎(0563)56－2670

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ダライアス	10,470,860	KG(UUU and H.T)	A-C-F-J-O-T-Yゾーン
2	ダライアス	7,094,330	ASG-OJM	A-C-F-I-M-R-Xゾーン
3	ダライアス	3,939,500	ASG-y,w	A-C-F-J-O-T-Zゾーン
4	ダライアス	3,818,960	小垣江のフゲッピー	A-C-F-J-O-U-Vゾーン
5	カルノフ	999,999＋α	ASG-OJM	全面クリア
6	ブレイウッド	759,160	MAK	1コイン
7	魂斗羅	1,339,100	HDK-SHINKURU	永久パターン未使用
8	エイリアンシンドローム	493,000	ASG-XYZ	5面ボス
9	熱血硬派くにお君	639,300	T,I	ノーマル
10	サイドアームズ	2,098,600	イーティーSCZ²	1コイン

イエローハット

愛知県名古屋市中村区則武1－11－9　☎(052)452－7443

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スーパーハングオン	9′40″46	HCM－てった	ヨーロッパタイム優先
2	スーパーハングオン	7′37″08	HCM－てった	アメリカ同上
3	スーパーハングオン	5′16″31	EAT	アジア同上
4	スーパーハングオン	2′59″33	HCM－てった	アフリカ同上
5	ウェックルマン24	594.8	HCM－FOX	タイムレコード部門
6	アウトランVer II	4′42″03	EXR(TM)	デュアルウェイタイム優先
7	アウトランVer II	4′42″81	EXR(TM)	ストーンヒル同上
8	アウトランVer II	4′43″50	BROS－PUMPKW	レイクサイド同上
9	妖怪道中記	餓鬼界	HCM－FIN	1コインクリア
10	エイリアンシンドローム	2,201,200	BROS－ルート2	20面

ゲームプラザピノキオ
兵庫県明石市本町１丁目１－28　☎(078)911－1080

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	アウトラン	46,996,190	湘南爆走族	75秒設定 4'49"56
2	ティーオフ	－2	井上	22ホール 2アンダー
3	サイコソルジャー	1,000,000	HT.あきのり	
4	飛翔鮫	764,380	SOS	
5	アルカノイド	1,045,600	北須磨…稲田	全面クリア
6	魂斗羅	1,540,800	湘南爆走族	
7	バブルボブル	9,999,990	白陵	全面クリア
8	スラップファイト	2,778,760	衣笠良昭	
9	ダンクショット		湘爆	7チーム勝利,終り
10	カルノフ	999,999＋α	深田	全面クリア

ビデオインマツヤ丸太町店
京都市中京区烏丸丸太町西入る北側　☎(075)211－8069

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	妖怪道中記	天界	北野, LGQ	2コイン
2	アウトラン（レイクサイド）	4'48"96	吉田賢司	
3	タイムスキャナー	1,723,530	片山武臣	1コイン
4	飛翔鮫	10,185,640	超速連射DRU	19周目
5	バブルボブル（ノーマル）	9,999,990＋α	宮本伸一	
6	ラストミッション	466,000	YRAM南	最終面クリア
7	アルカノイド	1,363,320	死RYOのはらわた	最終面クリア 1コイン
8	奇々怪界	1,000,100	RX大阪軍団	17面
9	ダークミスト	701,280	裸亜具LGQ	
10	サイドアームズ	2,227,700	死RYOの墓	最終面クリア

キャノン最前線
愛知県名古屋市昭和区隼人町７番地の11　☎(052)834－3301

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	トップシークレット	2,162,630	冨田博司	2周クリア
2	妖怪道中記	天界クリア	BEM & SIM	2クレジット
3	飛翔鮫	1,565,450	LAY	272エリア
4	ワンダーモモ	402,200	FPG(MTS)	4－4面クリア
5	エクスターミネーション	1,020,830	GUC	
6	ダライアス	6,650,080	UUU & H.I	Yゾーンクリア
7	ダライアス 2人同時	5,931,880	GUC & YUR	Yゾーンクリア
8	ラスタンサーガ	849,200	BEM & SIM	1コイン ALLクリア
9	魂斗羅	2,042,700	BEM & SIM	1コイン ALLクリア
10	スーパークイックス	425,830	AKI	16面クリア

TVプレイハウスミッキーハウス
岡山県岡山市国富４－26－１　☎(0862)72－6734

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	ダライアス	3,961,460	石井	Yゾーン
2	キッドのホレホレ大作戦	899,200	せと岡本	ノーマル16面
3	妖怪道中記	第4世界最きの谷途中	原田敏之	1コイン
4	スーパーハングオン	6,211,190	平田	アフリカ
5	魂斗羅	1,814,400	CCB	全面クリア1P
6	サイキック５	4,981,100	原田敏之	全面クリア
7	飛翔鮫	1,192,420	森	エリア199
8	必殺無頼拳	384,000	吉田YKK	全面クリア
9	サイコソルジャー	1,000,000	CCB福原	2Pコンテニューフレイクリア
10	サンダーセプターII	278,350	吉田	

ゲームハウス999
大阪市旭区中宮５丁目12－12　大工大前　☎(06)953－9838

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	スーパーハングオン	3'09"82	GAW FANTASY	ビギナーコース
2	アウトラン	4'51"31	HART A·B·E	レイクサイド
3	ラスタンサーガ	540,800	GAW FANTASY	
4	エクスターミネーション	751,810	江上	1コイン
5	タイムスキャナー	1,311,450	GAW FANTASY	
6	エイリアンシンドローム	553,300	濱村憲	1人用
7	スーパークイックス	316,370	GAW FANTASY	
8	魔境戦士	441,100	GAW DISIR	
9	ピタゴラスの謎	357,500	M.S LOVE	
10	スーパーバブルボブル	9,999,990	GAW FANTASY	

グランドハウス　マキ
本社　名古屋市瑞穂区豊岡通3丁目34－3　㈱東海アミューズメント

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	パーフェクトビリヤード	106,800	チャーリ ドラタ	R8
2	エイリアンシンドローム	538,100	FSR	R5
3	妖怪道中記	5面	Charley-kinta	残金24,200
4	タイムスキャナー	737,270	湘南爆笑族	ルイーズクリア
5	トップシークレット	2,164,240	TY	クリア2－5
6	魂斗羅	615,900	Charley-FSR	R7
7	ダンクショット	10試合目	チャーリ ドラタ	116－114　1'30"
8	飛翔鮫	2,660,650	Charley-FSR	AREA 477
9	パニックロード	629,000	Yasuyo-Club	ごめん
10	沙羅曼蛇(1P)	4,102,700	Mametanpe	6－2

スターダスト
岡山県岡山市駅前町１－７　☎(0862)26－4998

	GAMG	HI-SCORE	NAME	備　考
1	アウトラン	4'48"00	J.BOY	東ベリーハード75秒設定 Aコース
2	アウトラン	4'50"56	J.BOY	〃　Dコース
3	アウトラン	4'51"12	JOG	〃　Eコース
4	ダライアス	4,947,310	神田先生	レベル最強エクステンドなし Xゾーン
5	ダライアス	4,383,950	AHO岡部	〃　Vゾーン
6	ダライアス	5,769,690	黒チャン先生	〃　Yゾーン
7	飛翔鮫	1000万＋α	河口くん	ノーマル
8	ル・マン24	59'56	J.BOY	64秒設定
9	スーパーハングオン	3'03"34	MVX	ノーマル：アフリカ
10	スーパーハングオン	17,569,730	J.BOY	〃　：ヨーロッパ

ハイテクランドセガ杉本町店
大阪市住吉区山之内３丁目２－４　☎(06)606－3515

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	Out Run	37,215,260	あたる	5'07"75(GOALD)
2	パーフェクトビリヤード	63,000	ハスラーIII	
3	サイコソルジャー	486,450	RIP	1コイン
4	タイムスキャナー	952,870	浪中軍団抜いてみろ！	
5	ピタゴラスの謎	319,540	エンドレスナイト	
6	妖魔忍法帖	3,813,800	北園周作	
7	ブロックギャル	133,430	大阪杜休F & R	
8	エイリアンシンドローム	243,500	ジャックたけだ	
9	SDI	30,560	セガマークIII	
10	モモコ120%	194,300	THE KING OF GAME 野田	

プレイシティキャロット豊橋店
愛知県豊橋市駅前大通り１丁目12　☎(0532)55－8611

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	ル・マン24	LAP 606'4	Kかけるさん	タイム優先
2	スーパーハングオン（ビギナー）	20,383,330	EXTRA (IMM & AGF)	ゴール タイム3'13"74
3	エイリアンシンドローム(1P)	677,400	EXTRA (MSS)	Rd.7
4	エイリアンシンドローム(2P)	751,100	EXTRA-MSS ＋IMM & AGF	Rd.6
5	ラスタンサーガ	1,051,800	EXTRA (MSS)	Rd.6ラスト
6	サイコソルジャー(1P)	645,300	EXTRA (M.N.O.)	Rd.6ラスト
7	飛翔鮫	2,232,360	·F·	エリア389
8	エクスターミネーション(1P)	1,284,590	·F·	Rd.8
9	タイムスキャナー	1,161,460	EXTRA (AGF & IMM)	1コイン 継続無
10	魂斗羅(1P)	2,409,600	EXTRA (MSS)	全面クリア

コインスナック24
岡山県岡山市浜野４丁目22－29　☎(0862)64－8738

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	ダライアス	6,074,550	Mr.PAK-LAND	Yゾーン最強
2	ダライアス	5,510,930	Mr.PAK-LAND	Xゾーン最強
3	スーパーハングオン	3'04"77	ZXW	ノーマル ビギナーコース6面
4	スーパーハングオン	5'30"77	KAW	ノーマル ジュニアコース
5	ダライアス	5,845,110	IKUMA & RYC	Yゾーン2P用最強
6	ダライアス	5,219,640	IKUMA & RYC	Zゾーン2P用最強
7	ダライアス	3,440,820	AMI	A·B·D·G·K·P·Z
8	ダライアス	3,854,320	KAW	A·B·D·G·K·P·V
9	エイリアンシンドローム	549,400	ZTR	6面途中
10	ラスタンサーガ	1,309,900	ZTR	全面クリア

アスター膳所店
滋賀県大津市馬場１－13－９　☎(0775)25－1120

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	飛翔鮫	4,034,610	Sgt Pepper	698エリア
2	カルノフ	999,999	Sgt Pepper	
3	ワンダーモモ	194,000	KAM	1コイン　3－4
4	魂斗羅	1,881,600	山元博志	全面クリア
5	ダライアス	6,105,310	Rv & PAO	Yゾーン
6	沙羅曼蛇	3,361,700	音無響子	5－2
7	エイリアンシンドローム	1,191,200	Sgt Pepper	1コイン　12面
8	サイコソルジャー	667,850 1,780,600	KIM HY. XI	1P 2P　1コイン
9	アウトラン		PAO²	4'53"43
10	ダンクショット	Bコース	M.MITA	6試合 109－111

ニューゲームビッグ
京都市左京区一乗寺払殿町17－3　☎(075)711－2243

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	パーフェクトビリヤード	218,800	すず丸	R13(1coin)
2	スーパークイックス	402,980	ZTA	R8
3	サイコソルジャー	392,550	ねこ犬	AREA6
4	ワンダーモモ	103,200	NORIHISA	Round 3 Act2
5	ローリングサンダー（ニューバージョン）	390,040	TEL	ALL CLEAR
6	飛翔鮫	1,036,740	すず丸	AREA 189
7	魂斗羅	1,822,000	M.BOY	ALL CLEAR
8	カルノフ	999,999	KYU～	ALL CLEAR
9	3－D サンダーセプターII	328,850	ZTA	Round 5
10	妖怪道中記	ラウンドクリア＋α方式	Super X	Round 4-1st AREA (1coin)

プレイスクェアスティング
岡山県岡山市本町１－３　☎(0862)32－9991

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	飛翔鮫	1,808,410	H.C.S(SON／)	エリア360
2	魂斗羅	1,611,300	H.C.S (いちごJAM)	
3	１９４２	12,303,510	いまい	
4	ラスタンサーガ	559,900	TAT＝宮川達夫	
5	ダライアス	5,392,900	しおわたりなぎさ	Xゾーン
6	スーパークイックス	121,510	難波秀男	
7	スーパーハングオン	15,059,020	戸田雅章	アフリカ 3分17秒72
8	サイドアームズ	3,006,300	GEN GERIZ	
9	熱血硬派くにお君	551,300	あかね	
10	アルカノイド	1,244,710	T.Y	

ダイエーレジャーランド大和高田店
奈良県大和高田市幸町３－18　☎0745(22)5881(内)275

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	ワンダーモモ	162,700	まいた君	3－4
2	エイリアンシンドローム	683,700	PAR-2	7面
3	ローリングサンダー	423,700	与謝野万	ニューバージョン全面クリア
4	妖怪道中記	地獄界	PAR-2	1コイン
5	アレックスキッド	237,580	NOM	6面
6	スペースハリアー	40,975,730	NOM	全面クリア
7	魔境戦士	625,900	NOP-PND！	全面クリア(1P)
8	カルノフ	999,999＋α	小坂田	全面クリア
9	飛翔鮫	557,750	NOP-P？	エリア91
10	奇々怪界	1,912,950	NOP-MIM！	8－7面

ビッグキャロット京都
京都市上京区河原町今出川下ル梶井町447－14 ジョイシティ・プランタンB1F　☎(075)211－4429

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	アウトラン（ヴァインヤード）	4'46"96	RYO	コース 左左左左
2	アウトラン（デスバレイ）	4'41"87	RYO	コース 左左右左
3	アウトラン（ストーンヒル）	4'42"03	RYO	コース 左左右右
4	アウトラン（デュアルウェイ）	4'43"09	BOBBY	コース 右右右右
5	アウトラン（レイクサイド）	4'44"78	BOBBY	コース 右右右右
6	エクスターミネーション	687,920	水島みーな	6面
7	ラスタンサーガ	915,700	BOBBY	4ミス全面クリア
8	アレックスキッド	671,510	EXP	1コイン 全面クリア(1P)
9	スーパークイックス	398,300	ZTA	12面
10	ワンダーモモ	350,800	山城のPAJ堀井	4－4クリア

君こそダーメスト!!
●めざせウソスコア

魔界村	タイマー壊し	ある方法によってタイマーをおかしくする。
ギャプラス	2P無限法	2Pによる性質を生かし、2P側の同じ面でずっと稼ぐ。
タンク	単なる永久パターン	列車砲を倒して自殺して稼ぐ方法とSを利用する方法がある。
イーアール・カンフー		チェーンやしゅりけんをパンチやキックでたたいて残機を増やして自殺する。

☆上記ゲームの永久パターンは、編集部で検討の上発表致しました。ご了解下さい。

永久パターンと邪道

前回はウソスコアの話をしたので、今回は邪道・永久パターンの話をしましょう。

永久パターンとは、同じ場所でずっと稼ぐようなパターンを言い、邪道とは、永久パターンも含めた、バグ利用その他の方法を使ってハイスコアを出す方法です。もちろん、永久パターン・邪道を使ったスコアは、ハイスコア集計からは除かれることになります。

一応、ゲーメストのめざせハイスコアでは、店のスコアとしては掲載しますが、全国のハイスコアの集計には対象外として処理しています。(ちなみに、確実にウソスコアとわかるものに対しては店のスコアからも除いています。)

なぜハイスコアの対象外か

では、なぜハイスコアに永久パターンや邪道が対象外になるかということを、あたりまえのようですが説明しましょう。

他のハイスコアはいざしらず、ゲーメストのめざせハイスコアは、ゲームの腕、技術を競うものです。つまり、そのゲームの上手・下手がスコアにあらわれない場合、ハイスコアの集計は意味のないものと考え、集計の対象外とするのです。

しかし、ここで大きな問題があります。ハイスコアというものは、個々のゲームについて、別々にルールを決めないと技術の差が競えないということです。だからといってゲームセンターの店長さん達がそこまでゲームにくわしい人は少ないのです。

そういうわけで、各ゲームセンターのハイスコアの集計は、実際には永久パターンを使用したと思われるスコアが多く送られてきています。

そこで、ハイスコアの担当者は苦労するのですが、永久パターンのあるゲームは、クリア優先にするか、他に方法のない場合は集計打ち切りになってしまうのです。

ハイスコアは技術の美を競う

プレイヤーの立場からすれば、自分がハイスコアを狙ってがんばってプレイしていたゲームが、集計打ち切りになってしまった時のショックははかりしれないものがあります。今まで自分がやってきた事が全てムダな事になってしまったかのような気がするのです。(確かに、ゲームはハイスコアが全てというわけではないのですが…)

個人的には、永久パターンで遊んでいる人達に、そんな事をしてはいけないとか言う気はありません。人それぞれ、ゲームの遊び方は自由なのですから、店に迷惑をかけることなどをしなければいいのではないかと思います。

ただ、ハイスコアを永久パターンを使って送るのはできればやめてほしいのです。強制できることではありませんが、ゲーメストのめざせハイスコアの主旨に反しますし、しっかりした考えを持っているゲームプレイヤーには、そんなスコアは認めてもらえませんよ。

(ぜんじ)

ゲームセンターニューチャンピオン

岡山県倉敷市阿知2丁目5－31 ☎(0864)21－7585

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スーハーハングオン	3'07"19	TauZan	アフリカ ノーマル
2	〃	5'16"31	ハJOG!!	アジア 〃
3	サンダーセフターII	464,890	ハJOG!!	マスター 〃
4	ブービーキッズ	991,900	ハSHIN	17面1P 〃
5	サイコソルジャー	1,712,150	TUC-BEFAX	全面1P 〃
6	魔境戦士	663,150	ハGALL!!	8面1P 〃
7	臥竜列伝	1,998,570	ハSHIN	全面1P
8	トップシークレット	2,174,850	ハJOG!	全2周
9	ラスタンサーガ	1,331,500	ハJOG!	全面
10	エイリアンシンドローム	1,533,400	ハFOX	17面1P

ハイテクセガ表町店

岡山県岡山市表町2丁目7－33 ☎(0862)32－9267

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	エイリアンシンドローム	1,613,800	AKI	3周目1P
2	アウトラン			
3	飛翔鮫	1,592,030	ま・めぞん	
4	SDI	53,760		1P
5	TIME SCANNER	1,128,210	公会堂渋也	
6	サイコソルジャー	1,672,600	HCS-EBI	1P 全面クリア
7	スーパーハングオン(AFRICA)	33,967,510	VEL	3'00"34
8	スーパーハングオン(ASIA)	23,797,370	MVX	5'22"00
9	スーパーハングオン(AMERICA)	17,539,410	FBI	ステージ12
10	スーパーハングオン(EUROPE)	13,089,500	GPX	ステージ9

プレイスクエアウィル

岡山県岡山市表町2丁目2－58 ☎(0862)27－9314

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	飛翔鮫	4,780,760	ま・めぞん	レベル イージー
2	スーパークィックス	503,390	さとみくん	レベル ノーマル
3	エクスターミネーション	1,127,990	H.C.S(いちごJAM)	レベル ノーマル
4	ラスタンサーガ	970,000	松村&黒田ブラザーズ	レベル ノーマル
5	バブルボブル2P	11,629,650	マッチャ&シン	レベル VERY DIFICULT
6	ダライアス(Vゾーン)	4,815,600	H.C.S-MAISON	レベル VERY DIFICULT 3機設定
7	ダライアス(Wゾーン)	4,007,480	H.C.S MAISON	
8	ダライアス(Xゾーン)	5,560,000	H.C.S ・・A	
9	ダライアス(Yゾーン)	6,035,250	H.C.S MAISON	
10	ダライアス(Zゾーン)	5,323,160	H.C.S MAISON	

プレイシティキャロット藤塚店

香川県高松市藤塚町1－13－7 ☎(0878)37－2071

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アウトラン	5'06"71	LSI	Cコース
2	スーパークイックス	407,200	R.S	最終面クリア
3	エクセライザー	991,100	ABC	
4	妖怪道中記	餓鬼界	Y.O	
5	ローリングサンダー(ニューバージョン)	247,640	ATA-CHAN	8面
6	サイコソルジャー	1,001,600	安藤豊	最終面クリア
7	ガントレットII	66,610	KOB	ウォリアー
8	マスタッシュボーイ	504,480	Y.M	22面
9	飛翔鮫	1,320,960	A	エリア199
10	ワンダーモモ	103,500	SK柿	3−2

ビデオゾーン50

鳥取県米子市灘町2－52 ☎(0859)22－9748

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	飛翔鮫	1,038,780	ツカダ	ノーマル
2	臥竜列伝	522,850	前田	ノーマル 6面
3	サイコソルジャー	1,642,850	生田	1P ノーマル
4	沙羅曼蛇	2,292,400	天野	1P ノーマル
5	ロードランナーIV	388,520	前田	12面 1P
6	サイキック5・	3,224,500	大谷	ノーマル
7	ダブルドリブル	32点	原田	ノーマル
8	魔境戦士	443,250	前田	1P ノーマル
9	エンデューロレーサー	21,084,318	古志次郎	ノーマル 全面クリア
10	ホレホレ大作戦	198,700	大谷	ノーマル

プレイシティキャロット佐世保店

長崎県佐世保市下京区8－2　☎(0956)24－0786

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	妖怪道中記	地獄到達	XYZ三男	全面クリア
2	カルノフ	559,850	オレがカルノフ	
3	ワンダーモモ	187,400	日吉の山のラスカル	3－4
4	エクセライザー	454,200	久保田	
5	魂斗羅	149,500	樋口	6面
6	沙羅曼蛇	4,209,100	山口	1コイン 6－2
7	スーパースプリント	7,720	ZZZ	
8	サンダーセプター	352,070	SPEAK-HRX	
9	パーフェクトビリヤード	160,600	ヒデボー	
10				

ゲームスポット大橋

長崎県長崎市大橋町7－17 森田ビル1・2・3F　☎(0958)45－9619

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バルトリック	197,750	山下邦人	2面
2	魔境戦士(1P)	521,950	永田哲也	8面
3	ワンダーモモ	290,700	尾下達也	最終面クリア
4	スーパークイックス	134,540	尾下達也	7面
5	ジャッカル(1P)	426,300	石本章	1P
6	飛翔鮫	1,099,060	石本章	182エリア
7	ラスタンサーガ	999,300＋α	増田浩二	全面クリア
8	エイリアンシンドローム(1P)	1,186,000	岩永好正	12面
9	魂斗羅(1P)	3,857,200	永田哲也	全面クリア
10	妖怪道中記	地獄界	尾下達也 H.K.S.他 2名	4コイン

キャンパスタイトー

山口県山口市平川大字平井611－15　☎ありません

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ダライアス(1P)	4,710,490	TUC-DDD！	Vゾーンクリア ACFJOUV
2	〃	4,784,120	TUC-DDD！	Wゾーンクリア ACEIMRW
3	〃	5,819,600	TUC-DDD！	Xゾーンクリア ACEIMRX
4	〃	6,393,260	TUC-OMA	Yゾーンクリア ACFJOTY
5	〃	5,323,120	TUC-SOGEぴゅう	Zゾーンクリア ACEINTZ
6	ラスタンサーガ	896,900	梅田のババア許さん BEFAX(TUC)	1コイン 全面クリア
7	ブレイウッド(1P)	2,500,000＋α	TUC-ぴれりん	1コイン(UME) 真のエンディングクリア
8	飛翔鮫	1,774,930	TUC-DEME金	エリア287
9	スーパークイックス	426,210	TUC-SET！	1コインR16
10	エクスターミネーション(1P)	1,068,900	OMA	1コインR8

ジャスコ大分店ナムコランド☆

大分県大分市中央町1－2－7　☎(0975)37－1308

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	妖怪道中記	天界	NMC馬場くん	4コイン
2	ワンダーモモ	102,300	APF	3－2
3	沙羅曼蛇	2,233,700	SPT.福田圭秀	1コイン 3－5
4	ファンタジーゾーン	8,386,420	〃	2－5
5	グラディウス	1,487,900	〃	4－1
6	ザインドスリーナ	1,161,020	小野通孝	全面クリア
7	奇々怪界	421,000	BBC	10面
8	サイコソルジャー	140,200	MS	3面
9	ドラゴンバスター	3,193,110	森沢優	1コインR45
10	ワギャン	127	かわべ君	

ゲームキャロット住吉

長崎県長崎市千歳町11－6　☎(0958)47－3352

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ラスタンサーガ	1,333,700	杉本宏明	Round-3
2	妖怪道中記	オールクリア	川波裕	1コインではありません
3	ローリングサンダー	679,270	片山道久	オールクリア
4	沙羅曼蛇	3,882,700	古野裕志	6周目の1面
5	花あわせ	五十文	沢山弘幸	大学生1年
6	魔境戦士	331,050	古野裕志	6面
7	アウトラン	32,754,530	友田精作	5'05"06 レイクサイド
8	グラディウス	2,150,900	前田徹	6周目の1面
9	奇々怪界	1,062,700	古野裕志	10面
10	バブルボブル(1P)	7,926,840	古野裕志	ZAP3回 80面

ゲームインプラザオリンピアン

福岡県北九州市小倉北区京町2丁目6－7　☎(093)521－2040

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ラスタンサーガ	1,426,100	INFINITY	1コインRO-5
2	エイリアンシンドローム	1,325,700	AGUPY	1コイン1P13面
3	飛翔鮫	8,946,800	GMC, DURAN	エリア999
4	サイコソルジャー	651,500	GMC, DURAN	1コイン6面(最終面)
5	マスタッシュボーイ	595,190	GMC, DURAN	1コインR28
6	ワンダーモモ	207,600	イビ	1コイン4－3
7	サンダーセプターII	324,330	KYAN-Y・O	
8	ジャンボウ	516,200	PIRELLI.	
9	タイムスキャナー	548,800	PIRELLI.	
10	バルトリック	178,670	G.M.C.DAN	

☆ハイスコア掲載店にお願い

次のことがありますと掲載が不可能になりますのでご注意下さい。

①お店の認印・または、記入者の印が無い場合。

②常連達がハイスコアを記入してしまったハイスコア表。

③スコアがおかしい店（ウソスコアや初期設定など）。

④正規の用紙以外に記入されてきたスコア表。

⑤他人を中傷したスコアネームなどでハイスコアを申請したもの。

●以上チェックして下さい。

『お詫び』前回に「星10個で賞品……。」などと書いてしまったけど大きなミスでした。賞品ではなくて、「なにかいいことがあるよ！」といったことです。ごめんなさい。

ゲームスペースサンデー

長崎県長崎市出来大工町21　☎(0958)21－1444

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	飛翔鮫	2,587,040	XXX	エリア383
2	魂斗羅	2,995,400	HKS	1coin 全面クリア
3	ラスタンサーガ	1,933,200	HKS	
4	沙羅曼蛇	3,282,200	ACMS.D.	
5	ファイヤートラップ	75,720	あみとんじゃう	
6	ローリングサンダー	707,560	H KS	
7	トップシークレット	49,130	H KS	
8	妖怪道中記	「人間界」	H KS	4coin 全面クリア 4/3
9	アウトラン	4'53"46	H KS	ストーンヒル
10	〃	4'54"87	H KS	デスバレイ

プレイハウスアスカ

佐賀県伊万里市浜町5番街　☎(0955)23－2895

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	妖怪道中記	第四世界「裁きの谷」	M.NAKAMURA	1coin
2	沙羅曼蛇	2,533,500	Mr.VEX	1P 4－2
3	飛翔鮫	1,573,710	M.SHIBAHARA	A-272
4	必殺無頼拳	383,000	M.SHIBAHARA	1P ALLクリア
5	ダブル・ドリブル	66Points	M.NAKAMURA	1P
6	バミューダトライアングル	1,647,000	M.SHIBAHARA	1P ALLクリア
7	ティードオフ	22ホール －9	H.SAGARA	ALLクリア
8	NEW・ローリングサンダー	412,240	S.IKEDA	ALLクリア
9	ブレイウッド	1,513,150	Mr.ILS	1P ALLクリア
10	ファミリースタジアム	年棒4800万	T.IMAMURA	1P W-G 21-0

書店（帖合）印	
部数	冊

ゲーメスト

~~No.1~~ No.2
No.3 ~~No.4~~
~~No.5~~ No.6
No.7 No.8
No.9

●お求めの号に○印を

お名前	
お電話	

新　声　社
雑誌03659

ゲーメスト

バックナンバーを
お求めの方に——

①現在までのバックナンバー

~~No. 1（'86　5月号）~~
No. 2（'86　7月号）
No. 3（'86　9月号）
~~No. 4（'86　11月号）~~
~~No. 5（'87　1月号）~~
No. 6（'87　3月号）
No. 7（'87　4月号）
No. 8（'87　5月号）
No. 9（87　6月号）

②ご注文の時は……

この用紙を持って書店にご注文下さい。注文書としてご利用できます。

新　声　社
☎03-293-9324

══の号は売切れです。

キリトリ線

君こそゲーメスト　ハイスコア申請用紙

ゲーム名			
スコア	PTS.	月　日	達成
面数等			
備　考			
ゲームセンター	名前		
	住所	電話	

氏　名		スコアネーム			
住　所					
電話番号	（　　）	年齢	才	男・女	
感　想					

以上のスコアを記録したことを証します。
（証人は、お店の人にお願いして下さい）

証人	

キリトリ線

ここに40円
切手をはっ
てください

101-□□

東京都千代田区内神田1－15－15
柴田ビル

株式会社 新声社
君こそ GAMEST 行

キリトリ線

(ふりがな) お名前	年齢　　（　　）才 性別　　（男・女）
ご住所〒□□□-□□　電話（　　　　）	
①小学（　）年　②中学（　）年 ③高校（　）年　④大学（　）年 ⑤社会人　⑥その他（　　）	

キリトリ線

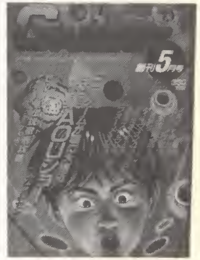


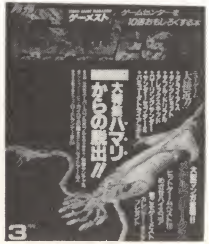
No.3（'86　9月号）



No.2（'86　7月号）

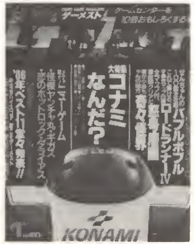
●創刊号は
完売しました。


No.1（'86　5月号）



No.6（'87　3月号）

●No.5は
完売しました。



No.5（'87　1月号）

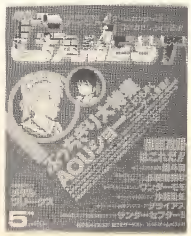
●No.4は
完売しました。



No.4（'86　11月号）



No.9（'87　6月号）


No.8（'87　5月号）



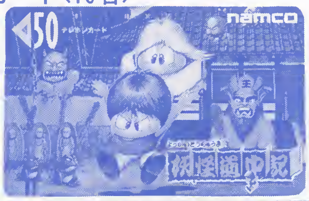
No.7（'87　4月号）

GAMEST もっとガンバレ プレゼント

❶ SNK提供アテナステッカー&サイコソルジャー攻略本〈20名〉



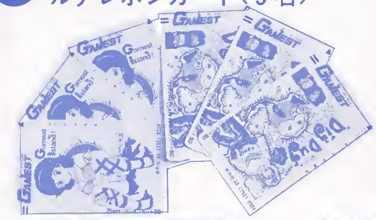
❷ ナムコ提供妖怪道中記テレホンカード〈10名〉



❸ ナムコ提供スーパーゼビウスソフトビニールモデルキット〈2名〉



❹ ゲーメストアイランドオリジナルテレホンカード〈5名〉



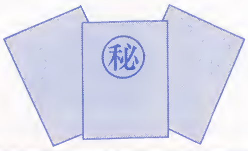
❺ アミューズ・ビデオ米子提供ロールスロイスのラジオ〈2名〉



❻ セガ提供エイリアンシンドロームポスター〈10名〉



❼ ゲーメストおなじみ㊙生写真3枚1組〈10名〉



❽ コナミ提供コンバットスクールポスター〈10名〉



プレゼント希望の人は

6月30日までに、16ページにあるとじ込みハガキに記入してポストに入れて下さい　オット、切手をはるのを忘れないこと。

◆締め切り――6月30日の消印のあるハガキまで有効

◆当選者発表――ゲーメスト7月30日発売の9月号誌上にて発表。

当選おめでとう

5月号プレゼント当選者発表

ジャンボウポスター
- （茨城県）竹内竜馬
- （神奈川県）平野健司
- （埼玉県）氏家雅紀
- （三重県）丸山寛人
- （愛媛県）伊藤秀徳

ワンダーモモポップ
- （山梨県）久根口直英
- （栃木県）武井哲也
- （千葉県）古川慎一郎
- （〃）大熊秀範
- （神奈川県）有田淳一
- （静岡県）大石晃郎
- （岐阜県）阪口幸靖
- （大阪府）池田要衛
- （香川県）稲田一貴
- （福岡県）緒方慎一

サイコソルジャーステッカー
- （宮城県）梶原賢宗
- （福島県）相澤剛康
- （千葉県）相原伸之
- （埼玉県）島津楽貴
- （東京都）徳永洋祐
- （神奈川県）野村祐良
- （〃）榊原繁幸
- （兵庫県）藤重祥一
- （岡山県）正垣宜之
- （〃）安井英明

ゲーメストアイランドテレフォンカード
- （愛知県）桜井昇
- （大阪府）矢野裕之
- （兵庫県）鎌谷一臣
- （大分県）安部徹
- （熊本県）馬田直樹

ワギャンポスター
- （青森県）菊地美紀子
- （秋田県）長浜かすみ
- （宮城県）上西昭郎
- （静岡県）大石健一朗
- （鳥取県）田村博志

サイコソルジャーポスター
- （北海道）深田知子
- （千葉県）五十嵐哲也
- （東京都）服部哲
- （静岡県）中村貴之
- （大阪府）北林憲治

ダンクショットポスター
- （北海道）遠藤祐樹
- （東京都）阿部達矢
- （愛知県）光川真樹
- （大阪府）松本善典
- （大分県）坂本好夫

ゲーメスト㊙生写真
- （岩手県）吉田里絵
- （千葉県）滝谷修
- （埼玉県）鈴木達也
- （東京都）田口順則
- （神奈川県）山辺正弘
- （奈良県）山本靖彦
- （大阪府）荒井岳
- （広島県）新兎功司
- （福岡県）吉岡信司
- （長崎県）久保田泰則

◀INDEXは78ページから見てネ!

86－7・14	慣れれば簡単なゲームだった。
87－1・31	カウンターストップは999990点。
86－5・59	アメリカでヒットしたゲーム。むずかしい。
87－1・19	台数が出てないので知らない人が多い。
86－5・16	大リーグ版のを知っている人はいるか。
86－7・23	
86－9・28	古いアイザックのほうがよかった。
86－5・65	限界点(ノーマル)は、2653800点。
86－7・23	1万のケタのあるバージョンもある。
86－7・19	ピコ坊やがかわいい。
86－7・69	

87－5・82	ファミコンに移植されるかな。
86－7・84	ギリシャ神話風のゲーム。
87－5・11	ＶＳ筐体にはいってるんだよ。
87－5・84	永パあり。ボスが弱い。グラフィックはいい。
86－11・13	ボスコニアンに少し似てるなあ。
86－9・48	難しい。車が滑るのがリアルだがかえってや
87－4・18	りにくい。
86－9・39	ドルアーガの塔の続編。点数のないゲーム。
86－9・84	パスワード入力タイプ。
86－11・18	
86－9・25	インベーダーの再来。しかし不発弾。
86－7・16	初ゲームで全国クリア者多数。
86－11・56	奇跡103回はウソじゃないぞ。
87－1・22	だから、あれはウソ。でもイラストが多い。
86－9・22	クリフハンガーとは違います。
86－9・34	レーザーディスクのカーレースゲーム。
86－7・15	おもしろい。しかしあっさり消えたゲーム。
86－11・11	幻のゲーム。アイデアはざんしん。
87－1・20	コクピットから見るカーレース。
86－9・33	タイトーオリジナルではないと思うけど。
87－1・19	ハードランクは難しい。
86－11・86	２Ｐ攻略はアマいよ。時間がなくていいパタ
87－1・33	ーンが見つけられなかったのさ。（といいわ
87－3・21	けをする）1人で２Ｐをやってる人もいた。
87－3・88	ほとんどが新バージョンに変わりました。
86－5・18	シミュレーションタイプの空戦もの。
86－9・31	クレイジークライマーに似てるけど違う。
87－1・18	アイデアがよかった。
86－9・27	ＢＧＭがよい。
86－9・32	列車を使って敵を狙い打ちできる。
86－5・15	アレックスキッドと並ぶ難しさ。
87－4・6	イラスト部門No.1。内容がちょっと…。
87－5・44	

86－5・46	業務用とくらべると全然おそい。

ＡＳＯ	(ＳＮ)	カ・紹	86－7・81	業務用とくらべると簡単。
		カ・紹	86－9・81	
グラディウス	(ＫＯ)	カ・紹	86－5・48	レ・レーザーが…。
スーパーチャイニーズ	(ＮＡ)	カ・紹	86－7・47	チャイニーズヒーローのバージョンアップ。
スーパーマリオブラザーズ２	(ＮＩＮ)	カ・紹	86－7・81	無限1UPモリモリ。
スクーン	(ＩＲ)	カ・紹	86－7・81	悪くはないけど簡単。
セクロス	(ＮＩＣ)	カ・紹	86－5・81	無敵コマンドがあるゲームなんてきらいだ。
ゼルダの伝説	(ＮＩＮ)	カ・紹	86－5・41	ファミコンではこれぐらいのゲームが一番で
		紹	86－5・49	しょう。
ソロモンの鍵	(ＴＥ)	カ・紹	86－7・46	ＢＧＭがあ…。
ディグダグⅡ	(ＮＡ)	カ・紹	86－5・47	アレンジ面はまあまあよかった。
テラクレスタ	(ＮＩＣ)	カ・紹	86－7・81	フォーメーションが選べるのはよかった。
謎の村雨城	(ＮＩＮ)	カ・攻	86－7・48	ＢＧＭが…。
Ｂ－ウィング	(ＤＥ)	カ・紹	86－7・41	ファミコンでもけっこうおもしろいよ。
マイティボンシャック	(ＴＥ)	カ・紹	86－5・44	水晶の部屋への行き方はちょっと普通の人じ
		カ・攻	86－7・48	ゃわからないんじゃない。
魔界村	(ＣＡ)	カ・紹	86－5・81	難しい。業務用より難しい。
		カ・攻	86－7・44	

ピンボール（掲載順）

コメット	(ウィリアムズ)		86－5・62	遊園地をモデルとしている。
ハイスピード	(ウィリアムズ)	カ	86－7・82	信号無視しかない。
レーベン	(プレミア)		86－9・60	空中戦がよくおこる。
ブラックベルト	(バリーミッドウェイ)		86－11・70	股間にボールを…。
ジェネシス	(プレミア)		87－1・54	必殺20倍。
ピンボット	(ウィリアムズ)		87－5・70	ソーラーボーナス命。

パソコン

ザナドウ	(日本ファルコム)	攻	86－7・57	近々ファミコンで出るとか。
シーナ	(システムソフト)	攻	86－7・61	パソコンを持ってない人にはわかりません。

メダルゲーム

インスピレーションベースボール	(ＴＡ)	紹	86－9・59	野球を題材としたゲーム。
ＡＭショーのメダルコーナー	(――)	86ＡＭ	86－11・13	多すぎるよ。
ＢＩＮＧＯ	(シグマ)	紹	86－9・36	やればやりこむほどおもしろい。一度はやっ
		紹	86－11・71	てみる価値あり。



【B面】AGMが圧巻

CHAOS
——ズンタタ
COSMIC AIR WAY
——ズンタタ
INORGANIC BEAT
——コンスタンスタワーズ
CAPTAIN NEO
——ズンタタ
THE SEA
——ズンタタ

さてさて、皆さんには、ズンタタとコンスタンスタワーズというのが目につくでしょうから、説明しよう。

「ズンタタ」とは、タイトーのサウンドチームの名前であるわけで、この人達が、ダライアスのGMを作ったわけです。

レコードの中では、Eギター、ドラムス、サックス、キーの演奏をしていて、タイトーサウンドチームの音楽制作能力の高さを充分に証明している。

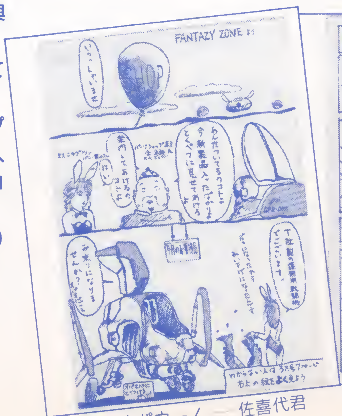
「コンスタンスタワーズ」とは、現在のインディーズシーンで活躍中のバンドで、日本のアートオブノイズとして評判。

ということなんだけど、とにかく、B面のAGM（アレンジド・ゲーム・ミュージック）が圧巻なんだ。しかも、アレンジしたグループの味が、非常によく反映されていて興味深い。

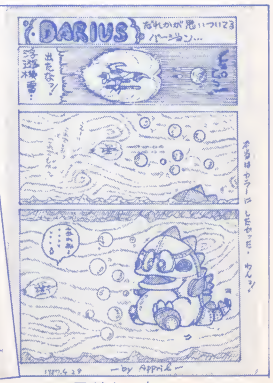
これはもう、自分で聞いて確かめるしかナイゼ!

つーことで、ウチのテープに当たった人も、ハズレタ人も、一家に1枚は欲しいレコードですっ!

（JOE山田）



（オ）パパウパウー!　——佐喜代君



2コマ目がよいなぁ。
——あぷりさん

バルトリック……………………(JA)	86AM	86−11・11	アーガスといっしょで超難しいゲーム。
ハレーズコメット…………………(TA)	㋟特	86−9・33	MTJさんの2作目のゲーム。
バンガード…………………………(SN)	O	87−5・46	甲子園の近くに残ってるらしい。
ハングオン…………………………(SE)	㋝特	86−7・22	ライドオンよりシットダウンのが難しい。
ピーターパックラット……………(A/N)	V	86−5・65	高次面に行きすぎると暴走するらしい。
飛翔鮫………………………………(TA)	87AOU	87−5・12	マニアにとっては簡単なゲームらしい。
ビックイベントゴルフ……………(TA)	86AOU	86−5・18	バーディキングのバージョンアップ。デモで
	㋟特	86−9・35	遊べるの知っていた!?
ピット&ラン………………………(TA)	㋟特	86−9・34	ターボもついてるテーブル台のレースゲーム。
ピットフォールII…………………(SE)	V	86−5・65	隠れキャラが点数かせぎには重用。金のコウ
	㋝特	86−7・21	モリのラッシュ。
ファイナライザー…………………(KO)	㋙特	87−1・21	ファイヤークラッシュで稼ぎまくれ。
ファンタジーゾーン………………(SE)	86AOU	86−5・16	これまた大人気だったゲーム。VGMテープ
	カ・攻	86−7・5	にはすごい数の応募が。
フィールドゴール…………………(TA)	㋟特	86−9・23	アメフト+ブロックくずし。
フィッター…………………………(TA)	㋟特	86−9・23	ルービックキューブ人気の時に出たゲーム。
ブービーキッズ……………………(NIC)	87AOU	87−5・14	キッドのホレホレ大作戦に変わりました。
プーヤン……………………………(KO)	㋙特	87−1・17	母ブタがんばる。シンプルだけどおもしろい。
フェアリーランドストーリー……(TA)	㋟特	86−9・24	トレミーがかわいい。固定画面の名作。
フューチャースパイ………………(SE)	㋝特	86−7・17	ザクソンに似ているゲーム。
無頼拳………………………………(CA)	㋕特・カ・紹	87−4・2	カイロスの館と似ている!? 数もそんなに出
	攻	87−5・41	ていない。一般には難しいか？
フリッキー…………………………(SE)	㋝特	86−7・20	これもセガの人気キャラ。名作。
ブレイウッド………………………(DE)	86AM	86−11・13	真の80面には隠し通路を。
フロッガー…………………………(KO)	O	86−5・60	BGMが多彩でよい。花の子ルンルン・あら
	㋝特	87−1・17	いぐまラスカル etc.
フロントライン……………………(TA)	㋟特	86−9・33	初心者には難しかったけど人気があった。
ペーパーボーイ……………………(A/N)	V	86−5・65	アメリカらしいすごいセンスのゲーム。
ヘッドオン…………………………(SE)	㋝特	86−7・19	ドット取りゲームのはしり。
ヘビーメタル………………………(SE)	㋝特	86−7・15	エルガイムじゃないよ。うっ、アニメファン。
ペンゴ………………………………(SE)	㋝特	86−7・19	セガのさまざまなゲームに出演。
べんべろべえ………………………(TA)	㋟特	86−9・24	キャラクターがなんともいえない。
ボーダーライン……………………(SE)	㋝特	86−7・15	海外版はスターレーカー。
ポートマン…………………………(TA)	㋟特	86−9・23	実際に人がいるとしたらすごい怪力だろうな。
ボスコニアン………………………(NA)	O	86−5・61	スターラスターの味方基地に変わってた!?
ホッピングマッピー………………(NA)	カ・紹	86−5・82	アイデアは良かったんだけど。
ポラリス……………………………(TA)	㋟特	86−9・25	潜水艦が飛行機などを撃つゲーム。

マ(ま)行

マーブルマッドネス………………(A/N)	V	86−5・65	狂気の玉ころがしゲーム。20万は鬼。
マイティエンジェル………………(JA)	86AOU	86−5・14	結局このゲームは出ませんでした。
マイティガイ………………………(NIC)	86AOU	86−5・20	台数が少なかったよー。
魔界村………………………………(CA)	攻	86−7・34	レッドアリーマーを怒らせるしかない。
魔境戦士……………………………(DE)	カ・紹	87−4・82	敵ボスがやたらと強い。
マドゥーラの翼……………………(SU)	87AOU	87−5・11	元はファミコンゲーム。
マリンデート………………………(TA)	㋟特	86−9・22	トラックボールを回しそこねて失敗…。
マンハッタン24分署………………(KO)	86AOU	86−5・13	アメリカではうけたのに日本じゃヒットしな
	㋙特	87−1・21	かったね。
Mr. 五右衛門 ……………………(KO)	カ・紹	86−7・82	ファミコン版とは全然違うぞ。やりこめばけ
	㋙特	87−1・21	っこうおもしろい。
ミスターバイキング………………(SE)	㋝特	86−7・18	BGMは好きだった。

ミサイルコマンド…………………(SE)	㋝特
ムーンクレスタ……………………(NIC)	O
ムーンパトロール…………………(IR)	O
メガゾーン…………………………(KO)	㋙特
メジャーリーグ……………………(SE)	86AOU
	㋝特
メタルソルジャーアイザックII…(TA)	㋟特
モトス………………………………(NA)	V
モナコGP…………………………(SE)	㋝特
モンスターバッシュ………………(SE)	㋝特
	O

ヤ(や)・ラ(ら)・ワ(わ)行

妖怪道中記…………………………(NA)	87AOU・カ・紹
妖獣伝………………………………(IR)	カ・紹
ライオネックス……………………(SU)	87AOU
ラスタンサーガ……………………(TA)	87AOU・カ・紹
ラストミッション…………………(DE)	86AM
ラッシュ&クラッシュ……………(CA)	紹
	㋕特
リターンオブイシター……………(NA)	攻
	カ・名
	攻
リターンオブジインベーダー……(TA)	㋟特
リパルス……………………………(SE)	㋝特
リブルラブル………………………(NA)	O
リベンジオブモアイ………………(好み)	紹
ルパン三世…………………………(TA)	㋟特
レーザーグランプリ………………(TA)	㋟特
レグルス……………………………(SE)	㋝特
レジェンド…………………………(SE)	86AM
RF-2(レッドファイター)………(KO)	㋙特
レディーマスター…………………(TA)	㋟特
ロードファイター…………………(KO)	㋙特
ロードランナーIV…………………(IR)	86AM・カ・紹
	攻
	攻
ローリングサンダー………………(NA)	カ・紹
ローンウルフ………………………(TA)	87AOU
ロッククライマー…………………(TA)	㋟特
ロックンロープ……………………(KO)	㋙特
ワイバーンF−0…………………(TA)	㋟特
ワイルドウエスタン………………(TA)	㋟特
ワンダーボーイ(ワンダーブック)…(SE)	86AOU
ワンダーモモ………………………(NA)	カ・紹
	紹

ファミコン

アーガス……………………………(JA)	カ・紹

これは感動ものだ

タイトーGM発売！

——アルファレコードから／6月25日



ダライアスファンの皆さんに朗報だあ／

セガとコナミが、第2弾のGMを出していて、次は何がくるのかなあー、と思っていたら、次はなんとタイトーでしたよ。

アルファレコードから、6月25日に、LP2200円・CT2200円・CD2800円で発売されますよ。

それで中味は？…というと、ダライアスのみでした。

と言っても、がっくりきている訳じゃなくて、聞いてみた今、感動しているんだよ、私は。

大まかに分けると、A面にはオリジナル、B面にはアレンジしたのがそれぞれ入っているんだけど、このレコードの特色は何といっても、B面のアレンジ・バージョンだろうね。

ということで、曲順を紹介しよう。

【A面】全曲が聞ける

CAPTAIN・NEO
(宇宙洞窟)
KING・FOSSIL
INORGANIC BEAT
(都市地帯)
ELECTRIC FAN
COSMIC AIR WAY
(山岳地帯)
DUAL SHEARS
CHAOS
(バンアレンベルト)
FATTY GRUTON
THE SEA
(海底基地)
KEEN BAYONET
IRON HAMMER
BOSSES OF
LAST
BOSS CLEAR
CREDITS
REQUIEM

となっていて、それぞれは短かいが、全ての曲が聞ける。

87−5・12	難易度的には簡単だそうだ。
86−7・14	数が全然少なかったよ。
86−9・34	私は初めてやってクリアしたよ。(ゆ)
86−9・34	IIの方はまだ出ないのかな？
87−5・6	あのハングオンがバージョンＵＰしたぞ。
87−5・15	Mr. DOが帰ってきた。
86−7・21	ＢＧＭがＹＭＯの曲なんだよ。
86−7・24	スペースハリアーの原形。アクセルつき。
86−5・65	隠れキャラのオンパレード。
87−3・60	グラディウス・沙羅曼蛇の生みの親（？）
86−5・2	これも１千万点プレイヤーが続出したゲーム
86−9・28	だ。
86−9・68	１億点プレイヤーは何人いるのか？
86−7・14	自機の設定はなかなかおもしろかった。
86−7・24	セガレーザーディスクゲーム第２弾。
86−7・66	なにもいうことはないでしょう。やったこと
86−9・25	がない人はファミコンでもやってくれ。
86−9・25	レインボーの500点をしってるか？
86−7・16	セガのしゃべるゲーム。
86−9・26	このゲームも残っている店をおしえてくれ。
86−9・26	うまい人はどれくらいいくのだろうか。
87−5・47	
86−9・23	それにしても昔のタイトーはスペースが多い。
86−5・65	まわっているだけでいいゲームだ。でもハー
86−7・13	デストのランクはサギだ。(ZEP)
86−7・17	ベクタースキャンのゲーム。
86−7・16	セガお得意のしゃべるゲーム。
86−11・22	前作よりもう一工夫ほしかった。
86−5・15	このゲームもお店でみなかった。
86−11・13	めがねの女の子はかわいい。
87−5・48	これもなにもいうことはないね。名作!!
86−5・65	ひたすら前進するゲーム。難度は高い。
86−5・19	とんでもないバグがあるそうな。
86−7・29	

86−5・5	進化というパワーアップ法がよかった。
86−9・26	飛翔鮫の原形!?　ボムを使うのも同じ。
86−9・33	いまだに根強いファンも多い。
87−1・19	いつまでたっても地上がみえない。
87−1・18	数十発うたないと死なない敵がいる。
86−5・14	日本では発表されてません。幻のゲーム。
86−5・13	２週目の剣王が強いよー。
87−4・17	
86−7・17	セガのベクタースキャン。比較的新しい。
87−3・4	ダンクショットのシーンはすごい。
86−11・12	ここに書いてある号を全部読めば君もダライ
87−1・82	アス博士!?　それにしても、こうまで設定さ
87−3・6	れているのはスゴイの一言。
87−3・15	
87−4・41	

		カ・名	87−4・84	
		攻	87−5・26	
ダンガー……	(ＮＩＣ)	86ＡＭ	86−11・13	テラクレスタパートIIだったが…。
ダンクショット……	(ＳＥ)	カ・紹	87−3・81	ゴール後のパスをカットしないと勝てない!?
ちゃっくんぽっぷ……	(ＴＡ)	㋟特	86−9・24	タイトーの人気キャラのゲームです。
チョップリフター……	(ＳＥ)	Ｖ	86−5・65	元はブローダーバンド社のパソコンゲーム。
ツインビー……	(ＫＯ)	Ｖ	86−5・65	これも知らない人はいないでしょう。ベルが
		㋙特	87−1・20	出まくるゲーム。
ティードオフ……	(ＴＥ)	87ＡＯＵ	87−5・12	ギャルがかわいい。魔の６番ホールは有名。
テールガナー……	(ＳＥ)	㋝特	86−7・16	つい最近までゴリラにあったのに…。
ディグダグ……	(ＮＡ)	Ｏ	86−11・54	テレカのデザインになってます。
ティップタップ……	(ＳＥ)	㋝特	86−7・21	Ｘ字レバーなんだよ。
テディボーイブルース……	(ＳＥ)	㋝特	86−7・22	石野陽子ちゃんは有名になりました。
テラクレスタ……	(ＮＩＣ)	Ｖ	86−5・65	ＦＭ音源とＰＳＧとでは天地の差。
トイポップ……	(ＮＡ)	カ・紹	86−7・2	ＡＣＨＡはかわいいと某氏のことば。
怒号層圏……	(ＳＮ)	86ＡＭ・カ・紹	86−11・81	怒ＩＫＡＲＩのバージョンアップ。ゲテモノ
		カ・攻	87−1・6	キャラがけっこう多い。
トップギア２……	(ＵＮ)	86ＡＯＵ	86−5・21	ゲーセンで全然見ないぞ。(あるにはある)
トップシークレット……	(ＣＡ)	87ＡＯＵ・カ・紹	87−5・86	４面以降が鬼。ヘリコプターサギ。
トランキライザーガン……	(ＳＥ)	㋝特	86−7・18	ゴリラが仲間を逃がすのは傑作。
トランポリン……	(ＴＡ)	㋟特	86−9・22	ブロックくずしの変形タイプ。
ドルアーガの塔……	(ＮＡ)	奥	86−5・40	数々の話題を呼んだゲーム。
ドンキーコング……	(ＮＩＮ)	Ｏ	86−11・54	レベル22は人間じゃクリア不可能。

ナ（な）行

ニューラリーＸ……	(ＮＡ)	Ｏ	86−7・68	古いラリーＸとは違って簡単なほう。
忍者ハヤテ……	(ＴＡ)	㋟特	86−9・35	８方向レバーのタイムギャルタイプ。
忍者プリンセス……	(ＳＥ)	㋝特	86−7・21	100%ボーナスが取れるかな。
のぼらんか……	(ＯＥ)	86ＡＭ	86−11・13	なんだったんでしょうねー。このゲームは。

ハ（は）行

バーディキング……	(ＴＡ)	㋟特	86−9・35	これは９ホール。
バーディキング２……	(ＴＡ)	㋟特	86−9・35	こちらは18ホール。
ハイパーオリンピック……	(ＫＯ)	㋙特	87−1・18	世界大会がありました。
ハイパーオリンピック84……	(ＫＯ)	㋙特	87−1・19	連射よりタイミング重視でした。
ハイホー……	(ＮＩＣ)	87ＡＯＵ	87−5・14	ＡＯＵでは20問しかありませんでした。
ハウスマヌカン……	(ＮＩＣ)	87ＡＯＵ	87−5・14	65535色の麻雀ゲーム。
パックランド……	(ＮＡ)	奥	86−5・40	操作は難しいけどやりこめばおもしろいと思
		攻	86−7・37	うんだけど。完成度の高いゲーム。
バッドランズ……	(ＫＯ)	㋙特	87−1・19	シンプルなゲームだった。
バトルバード……	(ＩＲ)	86ＡＯＵ	86−5・12	画像偏光方式採用。わかるかな？
バブルボブル(スーパーも含む)…	(ＴＡ)	カ・紹	86−9・6	様々な話題を呼んだゲーム。パワーアップコ
		攻	86−11・4	マンドの問い合わせの電話が連日のようにあ
		攻	87−1・58	ったもんね。練りに練られた感のあるゲーム。
		攻	87−3・33	
バミューダトライアングル……	(ＳＮ)	カ・紹	87−3・2	結局マニア受けのゲームだったのかな。台数
		紹	87−4・26	も少なかったし。
バルーンボンバー……	(ＴＡ)	㋟特	86−9・22	けっこうおもしろいゲームだよ。
パルサー……	(ＳＥ)	㋝特	86−7・16	これもおもしろい。今ではほとんどない。

ダライアスVGMテープ プレゼント当選者発表！

2000通を超す応募のはがきに驚いています。たくさんのおはがきをどうもありがとうございます。イラスト入りのすばらしい応募はがきも多数あり、感激しております。

当選された方おめでとうございます。はずれた方ごめんなさいね。また、いいプレゼントの企画をしますからね。

（北海道）	鈴木公大
（秋田県）	長浜かすみ
（岩手県）	佐々木寛
（山形県）	池田勅之
（宮城県）	澤田　理
（〃）	堀　秀行
（福島県）	中根卓司
（埼玉県）	永沼　悟
（〃）	高橋克弘
（〃）	菅原憲一
（東京都）	野崎宏之
（〃）	佐伯憲一
（〃）	大橋弘明
（〃）	荻曽裕成
（新潟県）	斎藤　塁
（富山県）	山崎清志
（〃）	渡辺要介
（石川県）	吉田博幸
（京都府）	西本　豊
（大阪府）	石川雅巳
（〃）	原　嘉人
（〃）	安藤茂弘
（〃）	黒田英昭
（岡山県）	小林祐一
（鳥取県）	田村博志
（広島県）	実兼慎一郎
（愛媛県）	山之内和浩
（福岡県）	石川信義
（〃）	西村　勉
（大分県）	山下高弘

（以上30名の皆さん）

ギャラクシアン……………………(NA)	O	87－1・30	当時としては敵の動きが画期的だった。
ギャラクシーウォーズ……………(UN)	O	87－3・61	GIVE UPは遠い。
ギャラクティックウォーリァーズ…(KO)	コ特	87－1・20	バブルシステム第4段。
キューバード……………………(KO)	コ特	87－1・18	近々ファミコンになるらしい。
強行突破……………………………(DE)	86AOU	86－5・21	数々の難関を突っ走る。ヘリコプターは鬼。
クイックス…………………………(TA)	タ特	86－9・22	最近ではスーパーとなって復活しました。
グラディウス………………………(KO)	V	86－5・65	めぞんのプレイは芸術だ。近々連載で攻略法
	㋙特	87－1・20	をやるらしいよ。奥の深いゲーム。
グリーンベレー……………………(KO)	㋙特	87－1・20	これも難しいゲームだ。飛びげりをくらうな。
クリスタルギャル…………………(NIC)	86AOU	86－5・20	あえて言うことはないでしょう。
クレイジークライマー……………(NIC)	O	86－5・58	◯ORDAN, LTD.! 冗談じゃないよ。
クレイジーバルーン………………(TA)	㋟特	86－9・23	風船が割れる音が最高。(のわけがない)
ゲットスター………………………(TA)	86AOU	86－5・18	タイガーヘリ・スラップファイト・飛翔鮫と
	㋟特	86－9・27	同じ開発です。
源平討魔伝…………………………(NA)	86AM・カ・紹	86－11・84	初心者向けのゲームでした。(ZEP)
恋のホットロック…………………(KO)	㋙特・カ	87－1・2	面を覚えると1千万点も楽勝。
小僧隊ガッチョ……………………(IR)	86AOU・カ・紹	87－5・4	風船割りの復活。
魂斗羅………………………………(KO)	カ・紹	87－4・4	ランボーVSエイリアンてな感じのゲーム。
	攻	87－5・38	

サ(さ)行

サイキック5………………………(JA)	カ・紹	87－4・86	隠れた点稼ぎ多々あり。
サイコソルジャー…………………(SN)	87AOU・カ・紹	87－5・2	いわゆる、アテナIIです。歌うゲームです。
サイドアームズ……………………(CA)	カ・紹	87－3・82	永久パターンありで、ハイスコア対象外。で
	㋕特	87－4・18	も、隠れボーナスで500万点はでる。
ザ・運動会…………………………(TA)	㋟特	86－9・35	XXXはスケベの証拠。
ザクソン……………………………(SE)	㋝特	86－7・14	アメリカではかなりのヒット。
サスケVSコマンダー……………(SN)	O	87－3・62	今でも残っている店はかなり多い。
ザ・ピット…………………………(TA)	㋟特	86－9・24	残っている店があればおしえて。
サブロック3D……………………(SE)	㋝特	86－7・15	立体映像と難しい操作が印象的。
侍……………………………………(SE)	㋝特	86－7・18	ムネンアトヲタノム…。
侍日本一……………………………(TA)	㋟特	86－9・32	かなりでかいキャラクターだった。
沙羅曼蛇……………………………(KO)	カ・紹・攻	86－9・2	結局はパターンになるシューティングゲーム
	攻	86－11・33	なんだけど、いつもうまく行くわけじゃない
	㋙特	87－1・21	からおもしろい。攻略法を読めばそのうち君
	攻	87－4・70	も1000万点プレイヤー!?
	攻	87－5・20	
サンダーセプターII………………(NA)	カ・紹	87－3・84	サンダーセプターのバージョンUP＋3D。
	攻	87－5・34	空極の点稼ぎに燃える人も多い。
シーファイターポセイドン………(TA)	㋟特	86－9・32	人を全員助けないともどされる。
シティコネクション………………(JA)	V	86－5・65	隠れキャラのラムちゃん知ってる?
ジャイラス…………………………(KO)	㋙特	87－1・18	360°回転ゲーム。アイデア斬新。
ジャイロダイン……………………(TA)	㋟特	86－9・26	ゼビウスの2番せんじといわれた内の1つ。
ジャッカル…………………………(KO)	86AM・カ・紹	86－11・6	BGMがステレオで聞けるって知ってた。沙
	㋙特	87－1・21	羅曼蛇筐体で聞けるよ。
ジャングルキング…………………(TA)	㋟特	86－9・31	綱渡りの元祖。
ジャンボウ…………………………(SN)	カ・紹	87－4・88	パンダは出ない。信じた人ゴメン。
ジュノファースト…………………(KO)	㋙特	87－1・18	気分爽快になるシューティングゲーム。
女子バレー…………………………(TA)	㋟特	86－9・35	実はなれれば簡単なゲームだった。
シンドバッドミステリー…………(SE)	㋝特	86－7・19	宝探しゲームなんだよ。
新入社員とおる君…………………(KO)	㋙特	87－1・19	マイキーが初期バージョンというのは有名。

スーパークイックス………………(TA)	87AOU
スーパーザクソン…………………(SE)	㋝特
スーパースピードレースJr.………(TA)	㋟特
スーパーデッドヒート……………(TA)	㋟特
スーパーハングオン………………(SE)	87AOU・カ・紹
スーパーピエロ……………………(UN)	87AOU
スーパーロコモーティブ…………(SE)	㋝特
ズーム909…………………………(SE)	㋝特
スカイキッド………………………(NA)	V
スクランブル………………………(KO)	O
スクランブルフォーメーション…(TA)	86AOU・カ・紹
	㋟特
スターウォーズ……………………(AT)	攻
スタージャッカー…………………(SE)	㋝特
スターブレイザー…………………(SE)	㋝特
スペースインベーダー……………(TA)	O
	㋟特
スペースインベーダーPART2……(TA)	㋟特
スペースオデッセイ………………(SE)	㋝特
スペースクルーザー………………(TA)	㋟特
スペースシーカー…………………(TA)	㋟特
	O
スペースチェイサー………………(TA)	㋟特
スペースハリアー…………………(SE)	V
	㋝特
スペースフォートレス……………(SE)	㋝特
スペースフューリー………………(SE)	㋝特
スペランカーII……………………(IR)	紹
スラップシューター………………(SE)	86AOU
セカンドラブ………………………(NIC)	86AM
ゼビウス……………………………(NA)	O
戦場の狼……………………………(CO)	V
ソロモンの鍵………………………(TE)	86AOU
	紹

タ(た)行

ダーウィン4078……………………(DE)	86AOU・カ・紹
タイガーヘリ………………………(TA)	㋟特
タイムギャル………………………(TA)	㋟特
タイムパイロット…………………(KO)	㋙特
タイムパイロット84………………(KO)	㋙特
大列車強盗…………………………(KO)	86AOU
戦いの挽歌…………………………(CA)	86AOU
	㋕特
タックスキャン……………………(SE)	㋝特
ダブルドリブル……………………(KO)	カ・紹
ダライアス…………………………(TA)	86AM
	紹
	カ・紹
	紹
	紹





ゲーメスト・バックナンバーを ちゃ〜んと揃えている店

●東京 神田神保町 **書泉ブックマート**

●仙台市 中央通り **宝文堂**

東京⬍仙台間、といっても現在のところ、東京・神田神保町と仙台・中央通りの2ヵ所に、ゲーメストのバックナンバーをバッチリと揃えてくれている、素敵な書店さんがあるので紹介しよう。

★書泉ブックマート
㊟千代田区神田神保町1－21
☎(03)294－0011
　駿河台の交差点、すずらん通りの入口にある4階建ての大きな本屋さんだから、すぐ分かるよ。雑誌売場は地下1階。近くにセガ初のカードシステムの店(ハイテクランド神田)があるよ。

★宝文堂
㊟仙台市中央2丁目4－6
☎(0222)22－4181
　ゲームセンターが軒を並べている中央通りにあって、このお店の雑誌担当の又村さんもゲーム大好き人間だよ。

ゲーメスト GAME INDEX

1986年5月号〜1987年5月号まで

ア（あ）行

アーガス	(JA)	86AOU	86－5・8	鬼のように難しいシューティングゲーム。
アーマーアタック	(SE)	㋝特	86－7・17	ベクタースキャン（線だけの絵）のゲーム。
アウトラン	(SE)	86AM・カ・紹	86－11・82	現在でもヒット中。一部ではタイムが究極に
		カ・名	87－1・81	近ずいているとか。ウソスコアもあり。
アクロバット	(TA)	㋟特	86－9・22	これが、風船割りといわれるゲームです。
アストロゾーン	(TA)	㋟特	86－9・24	アップライトの射的ゲーム。
アストロフラッシュ	(SE)	86AOU	86－5・16	初心者には難しい？　変形をうまく使え。
アストロンベルト	(SE)	㋝特	86－7・13	レーザーディスクゲーム第一弾。
アップンダウン	(SE)	㋝特	86－7・20	アイデアのおもしろいコミカルな名作。
アテナ	(SN)	紹	86－9・36	最近ではどこかの男とペアを組んで戦ってい
		カ・紹	86－9・86	るとか。ゲーメストアイランドのテレカのデ
		攻	86－11・18	ザインにもなってるよ。
アマテラス	(NIC)	紹	86－7・30	増殖怪物・増えーる。多足怪物・邪魔ー。
アミダー	(KO)	㋙特	87－1・17	うん。難しいゲームだ。
アルカノイド	(TA)	㋟特・紹	86－9・14	86年度1or2位を争ったゲーム。
アルゴスの戦士	(TE)	紹	86－7・28	ロングランヒットゲーム。驚異のインドラ。
アルベガス	(SE)	㋝特	86－7・24	アニメをゲーム化。
アルペンスキー	(TA)	㋟特	86－9・31	文字通り、スキーのゲーム。
アレスの翼	(CA)	86AM	86－11・11	数はそんなに出なかったけど、一部では人気
		㋕特	87－4・18	あり。
アレックスキッド	(SE)	カ・紹	87－3・86	タイミング＆パターンだけ(？)のゲーム。
イーアルカンフー	(KO)	㋙特	87－1・20	バージョンが2タイプあったの知ってた？
怒IKARI	(SN)	86AOU・カ・攻	86－5・8	これまた大衆うけしたゲーム。
行け行け山口君	(TA)	㋟特	86－9・32	初期バージョンの名前が○□君。
インディアンバトル	(TA)	㋟特	86－9・24	初期のタイトーのゲームでは仲々の快作。
インディジョーンズ	(A/N)	紹	86－5・32	ムチをたたくのが快感。アイー！
ウィズ	(TA)	㋟特	86－9・32	魔法の選択がおもしろい。
ウェック・ル・マン24	(KO)	86AM・カ・紹	86－11・4	アウトランにくわれたけれど、これもロング
		㋙特	87－1・21	ランヒットを続けているよ。
ウォータースキー	(TA)	㋟特	86－9・31	アルペンスキーの水上スキー版。
ウォーボール	(SE)	86AOU	86－5・15	シューティングの要素を入れたアメフトゲー
		㋝特	86－7・23	ム。
宇宙戦艦ヤマト	(TA)	㋟特	86－9・33	ヤマト、発進!!
ASO	(SN)	攻	86－5・26	究極のシューティングゲーム。SNKの名作。
		奥	86－5・40	
エクセライザー	(JA)	87AOU・カ・紹	87－5・8	エクセリオンの再来。後半は鬼。
エリミネーター	(SE)	㋝特	86－7・17	カラーベクタースキャンを使用。
エンデューロレーサー	(SE)	紹	86－9・48	モトクロス＋耐久力レースゲーム。
エンパイアシティ1931	(TA)	㋟特・紹	86－9・16	気分を味わってくれ。
黄金の城	(TA)	86AOU	86－5・18	イレーネを○×する人がけっこういるらしい。
		㋟特	86－9・32	
オールアメリカンフットボール	(TE)	87AOU・カ・紹	87－5・81	勝ち抜き戦にしてほしかったな。

カ（か）行

快傑ヤンチャ丸	(IR)	カ・攻	87－1・4	コミカルゲームだけど像輪玄は強い。
		攻	87－3・12	
カイロスの館	(AL)	86AM	86－11・11	なにも言うことはない…。(G)
		攻	87－3・30	
臥竜列伝	(DE)	87AOU・カ・紹	87－5・7	ツインレバーの方がよかったな。
カルテット	(SE)	86AOU	86－5・17	マリちゃんのイラストは今でもけっこうきて
		紹	86－7・12	るよ。
カルノフ	(DE)	攻	87－4・30	ユニークなキャラクターでDEのヒット作。
ガントレット	(A/N)	紹	86－5・34	最近、某店のインカムがあがったりという話。
		奥	86－7・40	編集部内でもエンドレスプレイヤーが多数。
ギガス	(SE)	カ・紹	87－1・84	同じ所に3回以上返せればプロ!?
奇々怪界	(TA)	86AM	86－11・12	これもイラストではかなりの数をしめている。
		攻	87－1・70	1UPは下3ケタを0で黄水晶の場所を…。

■表の見方

●メーカー名

IR…アイレム
AL…アルファ電子
SN…SNK
CA…カプコン
KO…コナミ
SU…サン電子
JA…ジャレコ
SE…セガ
TA…タイトー
DE…データイースト
TE…テクモ
NA…ナムコ
NIC…日本物産
NIN…任天堂
UN…ユニバーサル

●記号

攻…攻略法
紹…ニューゲーム紹介・キャラクター紹介
カ…カラーページ
㋝特…セガ特集
㋟特…タイトー特集
㋙特…コナミ特集
㋕特…カプコン特集
86AOU…86年AOUショー特集
86AM…86年AMショー特集
87AOU…87年AOUショー
名…名場面・ハイライトシーン
奥…奥義解答拳
V…VGM大賞
O…オールドゲームコーナー

●数字

最初が年代、次が月号、その次がページ。例を上げると、"86－5・2" となっていれば1986年の5月号の2ページ目、ということになります。

INFORMATION

爽やかな５月も終り、うっとおしい入梅。雨でアウトドアのスポーツもできにくい時、トラックボールのゲームで爽やかな汗をかこう。

今夏最大のイベント

夢工場'87とセガがタイアップ

今年の夏に開催される大イベント「夢工場87」のことは、みんな知っているかな テレビでもCMをしているけど、これは東京・晴海国際見本市会場と大阪・南港新国際見本市会場で同時（7月18日から8月30日まで）に開催されるイベントなんだ

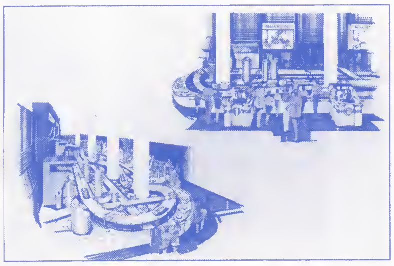
「夢工場87」にはいろいろな分野のトップクリエイターや企業が参加して、ハイテクを駆使したエンターテイメントを提供してくれるんだ

ゲームプレーヤーのボクたちにとっても、このイベントは見のがせないよ なぜかといえばセガが夢工場と業務タイアップして参加するからね

コンピューターゲームのハビリオンにセガは3つのコーナーを持つ予定で、「マッハビジョン」のコーナー、「3Dテレビゲーム」のコーナー、「エキサイティング・アーケード・マシン」の3つ

①マッハビジョン

1/8スケールのラジコンカーをジオラマ内に設定されたコース上を車載カメラからの映像をモニターしながら実際に走らせるというもの。コントロールするコックピットはアウトランタイプの予定だそうだ。コース上には5台まで走行可能で迫力のレーシング・ゲームができるぞ。



夢工場マッハビジョン

②3Dテレビゲーム

海外向けテレビゲーム「セガマスターシステム」用に開発したもので、いままでとは違う3Dテレビゲームが楽しめちゃう。

③エキサイティング・アーケード・マシン

セガお得意の体感シミュレーションゲームや夢工場の主旨にそった新開発ゲームなどが東京、大阪それぞれ100台づつ設置されるゲームコーナー。カードシステムで運営される予定。

芸術と科学の融合体

スーパーギタリストロボット出現！

最近ヒットゲームを連発しているタイトーは、ビデオゲーム以外でもいろいろ話題を提供している。例えば、ピッチングロボット「直球クン」とか、楽器演奏ロボット「アンサンブル・ド・ロボット」といったものがある。これらのロボットの開発を通じて、タイトーはメカトロの分野でもノウハウを蓄積してきた。そのタイトーが今度は世界初の生ギターの自動演奏システム「弦遊」を発表した。

『弦遊（Genyû）』はメカトロのハイテクノロジーと芸術の融合したもので、そのパフォーマンスはプロのギターリストをも唸らせる程のもの。

というのも、「弦遊」はギターの12フレットの全弦と13フレットの1弦の計73ヶ所を押えることができ、6弦に対して一本の指を持つことによって、人間にはできない二重奏、三重奏が1体で可能となった。

科学と芸術の融合体「弦遊」こんなすごいものを造るタイトーの今後のゲームに期待しよう。



◀「弦遊」



東京・半蔵門のFM東京大ホールでおこなわれた「弦遊」発表会

MSX対応「グラディウス2」アイデア公募

コナミは君の才能を待っている

超ベストセラーゲーム「グラディウス」 そのMSX対応「グラディウス」の第2弾「グラディウス2」か開発されることになった そこでお知らせ

コナミでは、この「グラディウス2」の斬新なアイデアを君たちから公募することにした 君たちが日頃考えている、こんなグラディウスかあったらいいな、というアイデアがあったら、どんどん応募しよう 詳しくは募集要項を読んで下さい

募集要項

〈募集部門〉

・ストーリー・シナリオ部門

バクテリアン軍に立ち向かった「グラディウス」をさらに発展させた壮大なストーリーやシナリオを募集 ハロディーゲームではないので「リベンジ・オブ・モアイ」なんかはダメ （市販のレポート用紙を使用）

・イラスト部門

「グラディウス2」のイメージをイラスト化したものを募集 ハッケージやホスターの題材として使われるかも知れないぞ！ ゲーメストの読者のイラストはなかなかハイレベルなので、どんどん応募してみよう （ハガキ大以上の白紙を使用）

・モデル・ジオラマ部門

「グラディウス」のモデル、ジオラマも募集の対象だ 腕に自信のあるモデラー諸君の自信作を写真に撮って送ってくれ！

・ゲームアイデア部門

ぜひこれは「グラディウス2」のゲームに入れて欲しい！ というアイデアをひっくるめて募集 どの部門で応募していいかわからなかったら、この部門で応募してくれ！ （市販のレポート用紙を使用）

〈期　間〉

昭和62年6月15日から7月31日まで （当日消印有効）

〈実施要項〉

募集は部門別募集形態をとり、各部門の優秀作品については、随時審査により表彰し、豪華商品を予定しています 発表は8月中旬頃

〈宛　先〉

〒650 神戸市中央区港島中町7-3-2 コナミ工業株式会社 グラディウス2アイデア募集係

ファンからの熱い要望に応えナムコの

「スーパーゼビウス・ソフト、ビニールモデル」ついに登場！

3機合体といえば、古くはウルトラホーク1号（何故ガンマ号が飛べるのだろうか?）、最近ではZZガンダムと、他にも色々あるけど、今回はナムコから限定販売で出た、スーパーゼビウスの組み立て合体可能なキット「スーパーゼビウス」ソフトビニールモデルを紹介しよう。

3機の名前は「ソルバルウ」「ソルグラード」「ゼオダレイ」 ソルグラードがパワーアップしたのがソルバルウで、ゼオダレイが元々ソルグラード支援戦闘機体だったのをソルバルウと合体可能な機体に変更されたもの これらの3機が合体して「スーパー・ガンプ・バスター」（S・G・B）という中型突撃戦闘形態になるわけ

とにかく、このキットは組み立てて、塗装して、改造して、合体できる というのが売り物 1/48スケールモデル パーツは1機につき6つ これなら簡単に組み立てられるもんね

ナムコは今までキャラクター商品を数多く作ってきてるわけだけど、やっとひさびさに、こういう物を作ってくれた ディグダグのフーカ類がキャラ商品のはじまりだったんだけど、それ以来〝ぬいぐるみ〟といった感じのが全然出ていなかった これからも、こういったキャラ商品をナムコには出してほしいね 最近のゲームでは妖怪道中記もいいネタだと思うんだけど……

限定販売で4月24日発表 値段は4980円

このモデルの読者フレゼントもあるよ 詳しくはフレゼントコーナーを見て下さい

（謎の中国人♨）



▲右から試作戦闘機ソルグラード、主力戦闘機ソルバウル、支援戦闘機ゼオダレイ。

3機合体！スーパー・ガンプ・バスター（S・G・B）▼



おわび

先月号の目次で使ったイラストは、新潟県の相場たかを君の作品でした。名前を入れなくて、ゴメンネ。

頑張ったぜコーナー!



ご当番編集長　御旅屋喜久

大学3年ともなると、同級生の女の子の左手の薬指に指輪がちらほらしてくる。自分の左手を見ると、ゲームだこしかないのが泣けてくる…！　しかし、編集長って、仕事をしないのが伝統のようで!?



私の黄金週間は3日間家でドラクエIIをずーとプレイ。4日…中学のクラス会でボーリング。（ちなみに 120点）5日…東久留米C．Hでガントレット12時間プレイ。次の日は右手に激痛が…。なれないことはやるもんじゃないね。

（ダのビデオが買えない…ゆ）

初めまして、私がJOEです。（といっても写真はないけど）

VGMもいいけど、それ以外のジャンルも聞こうね。

（JOE）

どうもです。今回から編集員になってしまいました。なったからにはがんばりますので、みなさんヨロシク。

（CCV）



よく人に僕がいったい何の仕事をしてるのかと聞かれるけど、実は自分でも何をやってるのかマリちゃんムズかしくてわかんなーい。

（機甲戦記ATSU）



時々は書いておかないと忘れられてしまうので、今回はコナミのコンバットスクールを紹介しました。なぜか、コナミだと力が入る。あっと驚くようなゲームを出して下さい。みんな待ってますよ。

（REO　Y・Y）



ダライアスのスコアは、私は個人で申請したんですよ。読者のみなさんも個人でどんどん申請するしかない!!

（ECM－ZENJI）



妖怪道中記の情報を提供してくれたY・N先生、CRAMP BOY氏、岡沢名人、大和氏、どうもありがとう。やっと1コイン天界もできました。

5月連休あけに仙台のゲーセンめぐりの取材をしましたが、その際沢山の方々のご協力をいただけました。ありがとうございます。

（GOD）



ここのところ忙しくてゲームをやる暇がない。ダライアスだって3日に一度のペース。ところでミッドナイトランディングは、なかなか期待できるゲームだ。面白いよ。

（ツェペリ男爵　鈴木　炎）



うっ、ついに次の編集長は、おいらにまわってきてしまったか。う～し、こうなったら、とことんやるっきゃないっちゃね～!!　軽～いノリでいっくぞ～。それっそれっ!!

（SPY大和）

次号(8月号)は6月30日発売!

●火曜日ナノダ

夏休みだぜ！　君の攻撃目標は定まったか!?

ゲーメストは常に君の心強い仲間です!!

★休みだから、どどーっとゲーセン大紹介！といきたいな。

GAMEST　7月号

■昭和62年7月1日発行　第2巻6号通巻10号
■編集兼発行人　加藤　博
■発行元　株式会社新声社
〒101 東京都千代田区内神田1-15-15 柴田ビル
電話 03 (293) 9321(代)
編集部 03 (293) 9324
■印　刷　耕文社

◆編　集
御旅屋喜久　山河悠理　大和和大　林慶一郎　GOD鈴木
石井ぜんじ　REO.Y.Y.　鈴木炎　下田淳　CCV
JUP阿部　赤斑　APAPA　田口あゆみ　JOE山田
植村伴北　POP小玉
萩原祐四郎　高橋己代子
◆協力スタッフ
SHEEP STUDIO　エジマ企画　クリエイティブ・メイト
古本如洋　松川由雄　AGC

アルカノイド リベンジ・オブ DoH

©TAITO

またまた大ヒットをねらう

出ました!!「リベンジ・オブDoH」。リベンジ・オブの第二作です。前回の「リベンジ・オブモアイ」はKONOMIから発売(!?)でしたが、第二作は、TAIKOから5月に発売。一作目のブロック崩しアルカノイドの、あの大ヒットからわずか1年たらずのうちに、またまた大ヒットをねらうTAIKO。

さあ、まずストーリーの紹介といこうか。

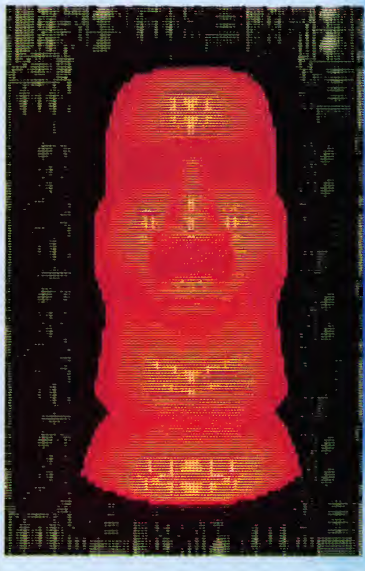
「時間は流れ……次元要塞DOH復活! 巨船XORG(ゾーグ)に巣喰い次元を越えて、DoHは宇宙に舞い降りた。アルカノイド型巨船MIXTEC(ミシュテカ)は、先制スペースクラフト〝VAUSII〟(バウスII)をXORGに向け発進させた……」

というのがゲームストーリー。デモ画面の英文も、ついでに訳してしまったわけだ。

なお、このゲームは減点方式で、モアイがリングをはいてブロックをくずす…。

とウソを書いている場合じゃない。まじめに行くぜ!!


前作アルカノイドのDoH。


復活したDoH。顔に髭が出てるみたい。



タイトル。

基本的なルールはアルカノイドと同じ

ルールは、パドルでバウスIIを操作してエナジーボールをはじきかえして、スペースウォール(ブロック)を破壊していき、ブロックを全部破壊(壊せないものもあり)すれば面クリア、という訳。エナジーボールを落とすとミス(ディスラプションを取っている場合を除く)。

と、基本的には前作アルカノイドと同じルールだから、まごつくことはないはずだ。

アルカノイドと変わった点は

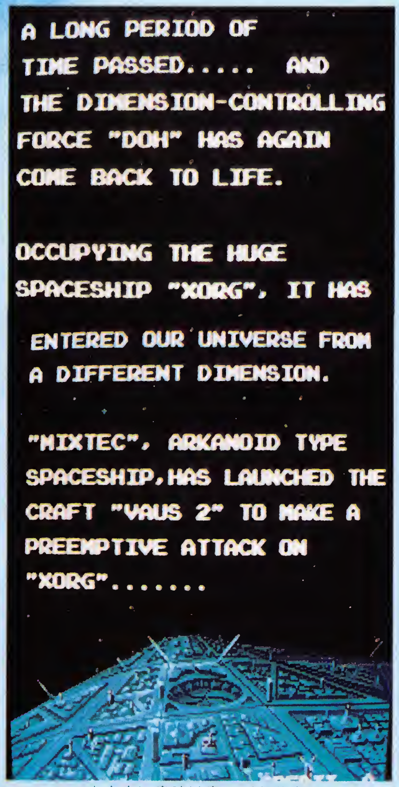
前作と変わった点はというと、目立った所ではR面とL面があるというもの。

これは、面クリアした時にバウスIIの位置の両はじの壁に穴があき、左へ行くとL面右へ行くとR面へ行ってしまう。どっちへ行ってもラウンド数はいっしょだけど、面の形が違うので、難度が当然変わってしまう。つまり、コース取りによって作戦がたてられるといったことが、このゲームの最大の特徴だ。

L・R面がない面(L・R面ともいっしょ)は1・17・18・34面。34面は最終面で、残りの30面はL・R面があるので、2倍すると全64面になるので、おトクになっている。

あとは、パワーアップアイテムの追加。これは、表を作ったので、表のほうを見て下さい。

細かい点では、敵キャラが増えたことと、EXTEND設定と、復活するブロックが点かせぎキャラ。出現することぐらいかな。

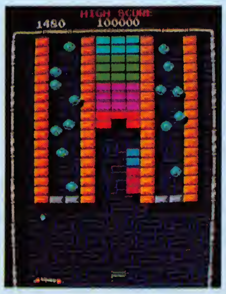


本文中に意味は書いてあるよ。





ゲームスタート時のデモ。





フォーゴットは3つに分裂する。

復活するブロックとは

復活するブロックについてちょっと補足しておきましょう。

銀色ブロックに、ダイヤの模様が入っているのが復活するブロックだ。硬さはハードウォール(銀色ブロック)といっしょだけど、壊したあと数秒後に復活するという具合。

●アイテム表



スピードダウン。もちろんボールがスピードダウン



ニューディスラプション。ボールが常に3つになる。



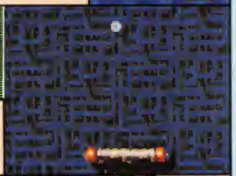
プレイヤーエクステンド。もちろん1機増える。



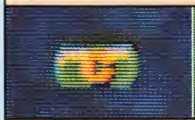


レーザー。今回は3連射になっている。



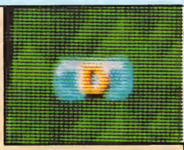


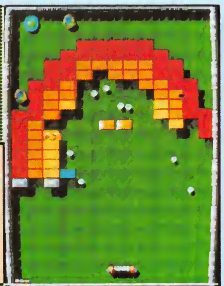
エキスパンド。バウスIIが長くなる。





キャッチ。ボールをキャッチできる。ディスラプションを取っていても同時にキャッチできる。





ディスラプション。今回は8個に分裂する。





ブレイク。バウスIIの左右に出口が現われる。





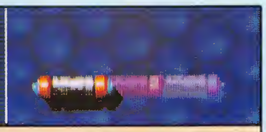
リダクション。バウスIIが小さくなるけど得点が2倍になる。



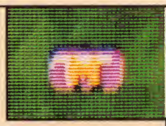


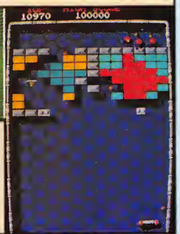
ツイン。バウスIIが2機に分裂。取らなくていいぞ。





イリュージョン。バウスIIの幻影でボールを返すことができる。





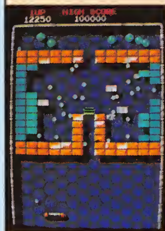
メガボール。ボールが無敵弾になる。金色ブロックもこわせる。



スペシャル。いろいろな効果がある。



スペシャルの効果その1。ダンゴみたい。



スペシャルの効果その2。ディスラプションのパワーアップ。



スペシャルの効果その3。ディスラプションのパワーアップ＋メガボール。ひと呼んでペガサス流星拳。

このブロックは、今回ではかなりの比率を示めているので、復活するタイミングをつかんだほうが上達の近道。というより、タイミングをはずすと、クリアできない面が出てくるということだ。

アイテムの補足

アイテムがかなり増えてしまったので、アイテムについてアドバイスをしよう（一部のみ）。

S…全体的にみて、出る数が少ないので、スピードが速い時には取る必要がない。

N…常に追うボールはきめておかないと、ミスする場合がでてくる。

I…幻影はアテにしないように。

T…これを使っている時に他のアイテムを取ると、1つに戻る時にミスする時があるし、あまり意味がない（真ん中から落ちるから）ので、取っちゃダメ。

アイテムを取る優先順位（これを取ると有利）は、P・スペシャル・B・M・L・E・C・N・D・S・I・R・Tの順。当然、面や場合によって変わってきますが…。

ROUND別ワンポイント・アドバイス

とりあえず、全34面のうちの半分、17面までのL・R面のワンポイントアドバイスをしておこう。

☆ROUND1
この面で苦戦しているようではダメだぞ。そういう人は前作で練習を。1面のデザインはGOOD。

☆ROUND2→R
R…そう難しい面ではないよ。レーザーで一掃しよう。

☆ROUND3→L
L…動くブロックあり。
R…Ⓜさえ取れば…。
L…敵キャラが強いけど、Rよりは楽。

☆ROUND4→R
R…時間はかかるけど、Lよりははるかにまし。
L…ⓁかⓂ取らないと金色の中のブロックが鬼。

☆ROUND5→L
R…ただでさえ金色のこの配置は鬼なのに…。アイテム期待の面。
L…難しいけどRよりは…。

☆ROUND6→L
R…手前の金色がじゃま。
L…点数もかせげるし、おいしい面。

☆ROUND7→L
R…点も少ないし、中に入れるまでひと苦労。
L…フォーゴットの形をしている。金色ブロックがいやらしい。

☆ROUND8→L
R…上に入れにくい。Ⓜ期待の面。
L…ⓁかⓂがほしい面。

☆ROUND9→R
R…気球の面。中央の金色がじゃま。
L…テニスの形。9面はどっちがいいとはいえない。

☆ROUND10→L
R…アイテムが少ないし、銀色も多いし、金色もじゃまだし…。
L…金色がいやらしいけどRよりは楽。

☆ROUND11→L
R…金色がやだなー。
L…上に通せば…。

☆ROUND12→L
R…かたーい、かたーい、パワーが少ない。
L…ハートの形だが色がある…。下からくずしていくしかない。

☆ROUND13→R
R…中に入れてからⒹを取れ!!
L…この1つあきのブロックの配置がいやなんだよね。

☆ROUND14→R
R…横から攻めろ!!
L…金色の間にボールを入れないように。

☆ROUND15→L
R…DoHのロゴが／ 金色ブロックは動くものがある。
L…家の形。

☆ROUND16→L
R…こんな面はやりたくない／ 思わず叫びたくなるほど難しい。
L…金と銀ブロックの中には固い敵が…。中から攻めよう。

☆ROUND17
この面はボス面で、脳みそみたいのがザコキャラを生み出してきます。脳みそを倒すには255回ボールを当てるか、脳みその中にボールを中に入れてしまわないとダメ。この脳みそを倒すと…。

後半は次回のお楽しみ

前作アルカノイドとは違ってかなり華やかになった「リベンジ・オブDoH」。難度はちょっと上がったかもしれないけど、はっきりいってオススメ品。ゲームセンターでみたらやってみよう。

今回は17面までの紹介だったけど、次回は後半34面まで紹介するぞ。

（悠理）



R・4面



L・3面



R・3面



L・2面



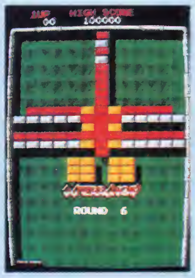
R・2面



1面。



L・6面



R・6面



L・5面



R・5面



L・4面



R・10面



L・9面



R・9面



L・8面



R・8面



L・7面



R・7面



L・13面



R・13面



L・12面



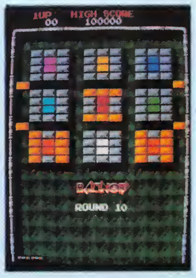
R・12面



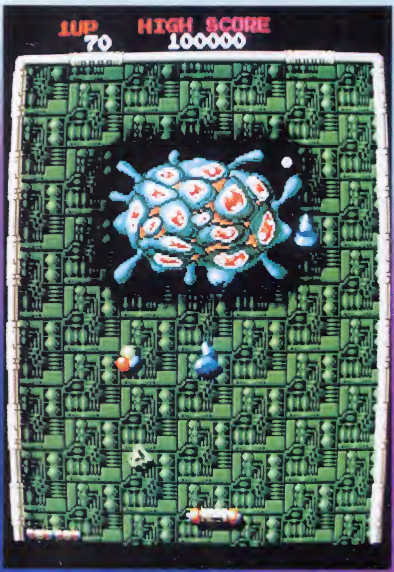
L・11面



R・11面



L・10面



このように敵を出してきます。



17面。ちょうど中間地点だ。



R・15面



L・14面



R・14面



L・16面



R・16面

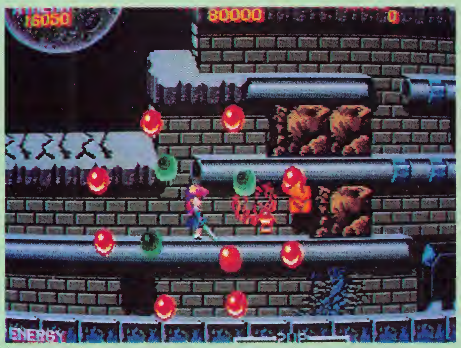


L・15面

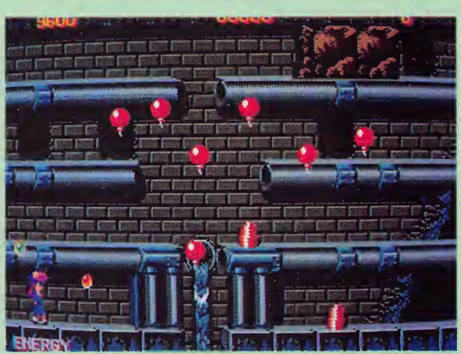
サイコソルジャー



❶やべーよ。この人酔ってるよ！



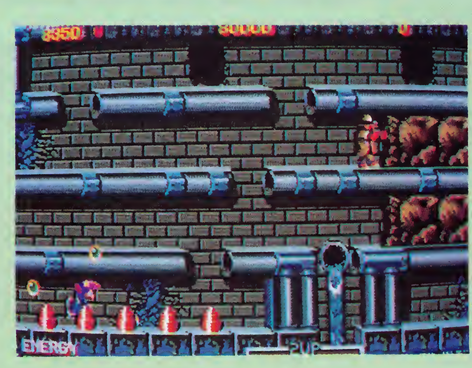
❷オッ！たまやー！



❸風船がイッパイヨ。ほこほこ



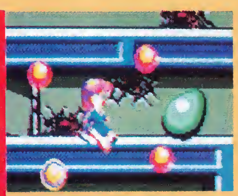
❹いわずと知れたこのポーズ。そして…「ガーンバ」。



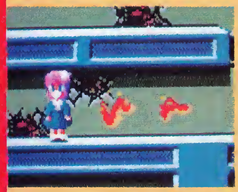
❺キャー。オットット。足元に御注意、アテナちゃん。

私の歌っているテープが、アテナのFCを買うともらえるヨ。歌の最後まで聞けるのはこのテープだけだよ。だから絶対聞いてね！

アテナの変身



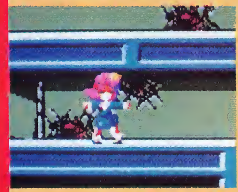
あっタマゴだ。かいけつしよー!! 古い？



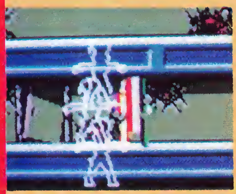
正面を向いて回転すると…あっ違ったか。



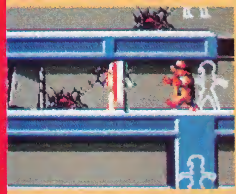
へーん！



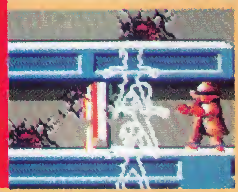
しーん！



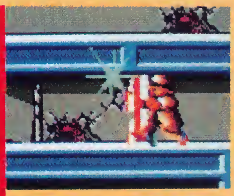
アテナが七色の光をはなつ。



光が分身のように広がる。



光が集まってきた。キャッ、変身中によってこないでよ。



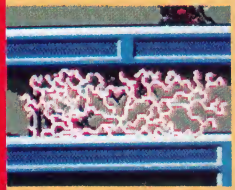
おねがい！やめて!!



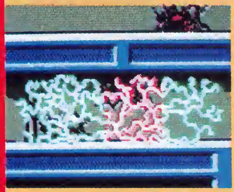
ぐぎゃー！ 変身するアテナに近づくとこうなるわよ。



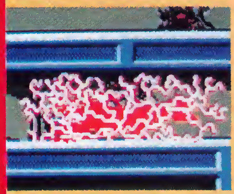
バチバチバチ！ スーパーカー定規の模様に似てる。



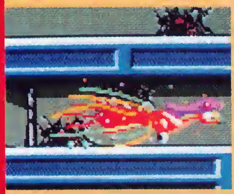
イナヅマがほとばしる。



バリバリバリ！



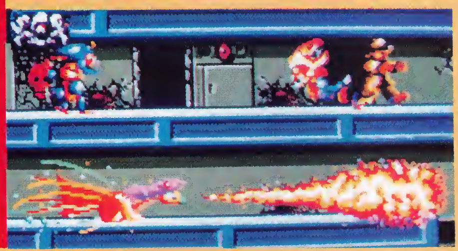
あっ火の鳥のシルエットが！



バーン アテナは火の鳥に変身した。



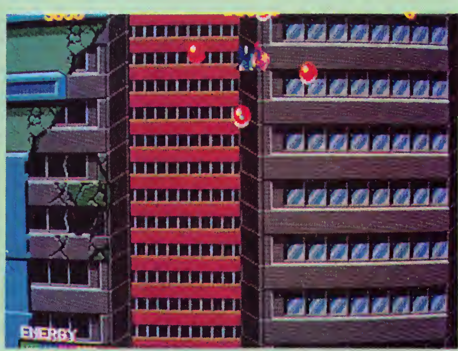
う、美しい！



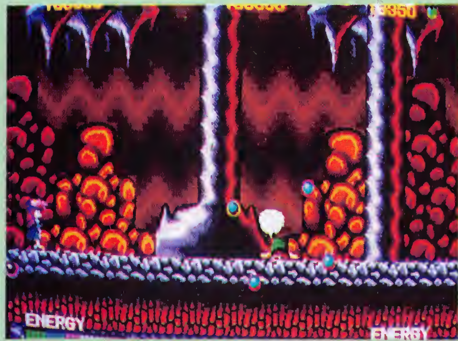
ファイヤーで敵をけちらせ!!

名場面集

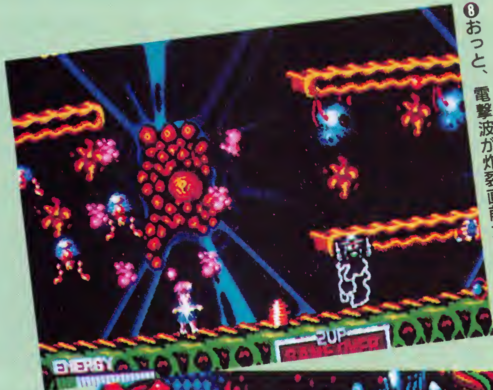
女性パワーをなめちゃいかんぜよ！



❻おっと空中一回転だゾ。採点採点は10・0かな？



❼こちらは着地失敗で、はてさて何点か？



❽おっと、電撃波が炸裂直前だあー。

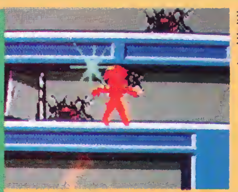


❾アテナちゃん。ジグ・ド・ダビデにノックダウンされたよーん。



❿その後、まっさかさまに落ちて行くー！

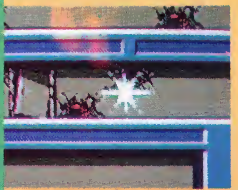
推挙崇の変身



シイケンスウは1ミリ秒で変身するっ！



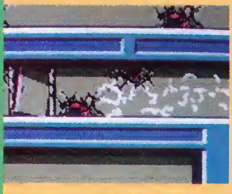
シイケンスウがタマゴと同化した！



ピカーッ！　まぶしいっ！



私はわら人形ではありません。



バチバチバチバチ！



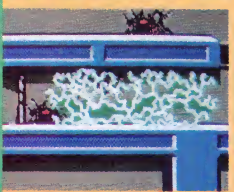
へーん！



イナヅマがはしるぜ。それぞれっ！



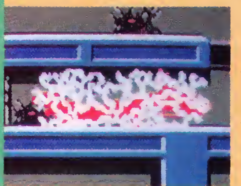
しーん！



バリバリバリ。あっ、もしや電気ウナギでは？



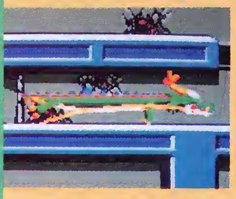
シイケンスウも七色の光をはなつ。



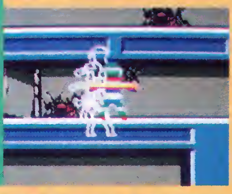
おお、ドラゴンのシルエットだ！



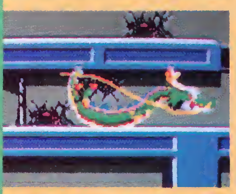
光が広がる。



ジャーン！　シイケンスウはドラゴンに変身した。



光が集まってきた。男だから敵も寄ってきてないね。



ドラゴンのからだがしなる。



敵を炎で包め！

妖怪道中記

エンディング写真集

ⓒ㈱ナムコ

妖怪道中記には5つのエンディングがあるんだけれど、全部見ることができたのは何人いるのかな? とりあえず5つのエンディングを紹介しちゃうもんね。天界以外のエンディングはベ〇〇ガで見た人もいると思うけど、天界は〇ーマ〇がゲーメストのために残してくれたみたいなのでゲーメストで大紹介。おかえしにたろすけのVサインの写真は残しておいてあげたよ〜ん。



あっ食べ物が落ちてきた。



あっぷあっぷ、おぼれちゃうよ〜。苦ひー。



おれのものだ、おれのものだ。



お〜、これはうまそうだ。



あたしゃかなわんよ。



あひ〜。貧弱、貧弱ゥ…。



ギョギョッ!! こりゃびっくりってか。



う〜ん、畑仕事も大変だなぁ。



ハッピーエンド。めでたしめでたし。天女がとても色っぺーなァ。



ひえ〜、ビクビク…。



またもギョギョっ!!



うるうるうる、たろすけやー。

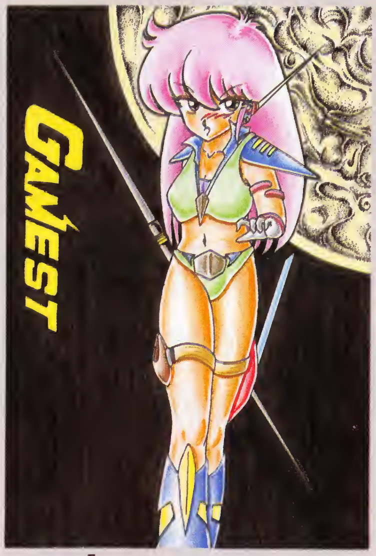
第一回 彩色コンクール

受賞者発表

さーて、発表を心待ちにしていた人もいるんじゃないかな。約六百枚の応募ハガキの中から優秀者を独断と偏見で選ばせてもらいました。

選考基準としては、まずは見ばえ、そしてていねいさ、アイデアなどです。全体的に言うと色鉛筆は分が悪く、背景を描くと選ばれ易いです。発表の時には絵が並んでしまうので、オリジナリティのあふれる出来のものが選ばれ易いのです。

選者＝野村　流紋



金賞

鳥居　正一君（愛媛県）

㊞色鉛筆とはいえ、ていねいな彩色と、背景の点描、ロゴ文字。まとまりも良く金賞！



銀賞

名本　玲子さん（福岡県）

㊞髪の毛がとても良い。やはり女性のセンスには光るものが…。背景の色もＧｏｏｄ。



銅賞

諏訪　優二君（埼玉県）

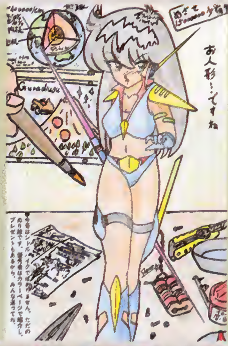
㊞背景は無いものの、色使いの絶妙さに脱帽です。コスチュームのデザインも良い。



景清賞　あいだ　松本君（愛媛県）㊞数多い景清の中から、義経と弁慶で当選。やるとは思っていたけどね。



悠理賞　カルライ君（福岡県）㊞ダーティーペア○も多かったけど、うしろの○イで当選。来るとは思ったが…。



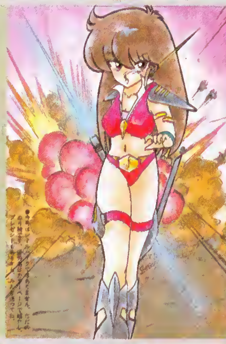
アイデア賞　A・M・V君（兵庫県）㊞まさかフィギュアだったというネタが来るとは思わなかった。



入選　あおいちゃん（岡山県）㊞素直に金髪、というのは実は少なかった。しかしここにも常連の魔の手が…。



入選　水田　裕子さん（北海道）㊞ハダを迷彩にしなくてやっぱり良かったと思う。背景のスパッタリングもよいです。



佳作　田真多　直樹君（茨城県）㊞常連は避けようかとも思ったけど、結局ハガキの出来が全てなのでした。



佳作　斎藤　文寛君（新潟県）㊞忍者キャプター、火忍の火炎陣かと思っちゃったよ。え？　知らないって？　ガーン！



佳作　奥山　潔君（神奈川県）㊞こういう雰囲気のは意外と少なかった。しかしなんとなく笑えるのはなぜ？



佳作　伊藤　樫君（東京都）㊞なげやりじゃなくてやりなげですね。ハイパーオリンピックというのは1人でした。



佳作　UCCはやま君（神奈川県）㊞翼をつけたのは君だけでした。しかしクーピーは見ばえが悪いぞ。



特別賞　佐喜代君（福岡市）㊞一体何なんだあ〜っ!!　しかしこの手は1回につき1名しか採用されないでしょう。



邪道賞　けうま君（宮崎県）㊞『かーいくなくて悪かったわね！　そんな言い方しなくてもいーじゃない』だそーです。



オオ、これは炎の剣じゃねーか。ウシシシ。



この花を割ると、ライフゲージが増えるハートが出るヨ。



こん棒を持ったボアが来た。ソレ、やっちめー。



タイトル画面だゾ。うーん、キャワイイ！

アテナ

©SNK

あのアテナちゃんがファミコン版で登場するぞ 6月5日発売



ここは2面の洞くつの世界だ！　この先へ進むと…。



さあアテナは次の世界へ。



あっ、Kの石盤だ。でもハートはどこへ…。



森の世界のボス、ハマドリュアスだ。でもこんな奴はら・く・しょー！



さすが、炎の剣だと岩をバリバリ壊せるゾ。

SNKの人気シリーズだぞ

ゲーメスト読者のみなさんうれしいお知らせを。今度、SNKからファミコンカセットのアテナが発売されるよ。

アテナって、ほらVGファンなら知らない人はいない、あの超ビキニを着たアテナちゃんだよー。去年ゲームセンターでヒットしたあのアテナのファミコン版なのだ。

それでも分からんという人のために、また改めて紹介すると——

ビクトリー国の王女であるやんちゃなアテナが、幻想界を支配する悪の王ダンテを倒す旅に出る。様々なアイテムを使い、ライフを増やしながらダンテの手先を蹴散らしてゆく。アテナ姫ガンバレー！

ということで、君はアテナを操作しながら、それぞれの世界を支配する魔物をやっつけていこう。敵と遭遇しながら、キャラクターを成長させていくアドベンチャーロールプレイングゲームだ。

なんといっても、アテナちゃんはかわいいぞ。

そのうえおみやげ付きだ

ところで、ファミコン版アテナとアーケード版を比較してみよう。

まず第一に、ファミコン版はスクロールさせると、元の方向には全くスクロールできない。アーケード版は、半画面分元へスクロールできる。

第二は、ファミコン版はアイテムが表示しないが、セレクトボタンを押すと、別のアイテム画面に切り替わるよ。

第三は、各面の親玉を倒してもハートが出てこない。だからもちろん、次の面に行ってもライフゲージが復活しない。そこがちょっとつらいね。

全体的には、アーケード版より大分難しくなっており、マップが大巾に違っているよ。

アーケード版との違いはこんなところだが、なんといっても見逃せないのは、これだ！

ナ・ナント、今春アーケード版で出たアテナIIことサイコソルジャーのオリジナル・ミュージックテープ（清水香織さんが歌っている）がもれなく付いてきちゃう。

はっきり言って、アテナファンは買うっきゃない！

（POP小玉）





Ⓒ1987 SNK ELECTRONICS CORP.
ATHENA
1Mロム使用
任天堂 ファミリー コンピュータ™
ファミリー コンピュータ・ファミコン は任天堂の商標です。
〈ご注意〉
違法性が極めて強いファミコンカセットのダビング機が出ていますが、このプログラムは、絶対にコピーできません。
いよいよ会えるネ
お帰りアテナ!!
R・P・G要素満載し、発売まぢか
もうきみは待ちきれない!!
6月初旬発売
価格5,500円
おまけ付
オリジナル・ミュージックテープ
ゲームを楽しんだ後は、ファミコンアテナにもれなく付いて来るオリジナル・ミュージックテープで素敵なアテナゲームミュージックが楽しめちゃう。その上今大評判、アテナII(サイコ・ソルジャー)のテーマ曲・エンディング曲がラストまで聞けちゃうんだからもうきみは大満足…!! それともう一つ、今SNKのテレホンサービスで清水香織ちゃんの声が聞けるんだよ。さっそくかけてみてごらん!
清水香織
サイコ・ソルジャーを唄う元気っ子清水香織ちゃん。この曲がラストまで聞けるのはファミコンアテナのミュージックテープだけだよ。
SNKテレホンサービス 大阪:06-338-2570・東京:03-865-4791
SNK SNKGROUP
株式会社 エス・エヌ・ケイ
大阪本社 〒564 大阪府吹田市豊津町14-10号 丸萬ビル 602号
東京支店 〒101 東京都千代田区神田和泉1-3-4 青木ビル 2F

ゲーメスト 7月号 No.10
昭和62年7月1日発行(毎月1回1日発行)第2巻第6号通巻10号昭和62年5月6日 第三郵郵便物認可
編集人兼発行人 加藤博
発行 株式会社新声社



電話03(293)9324 定価480円(送料60円) 雑誌03659-7 ©新声社 1987 Printed in Japan.